DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

GRUPO EDITORIAL
EDITOPOSTER
Una Editorial con nuevas ideas
#47 $ 15.00 Dlls $2.50
www.editoposter.com

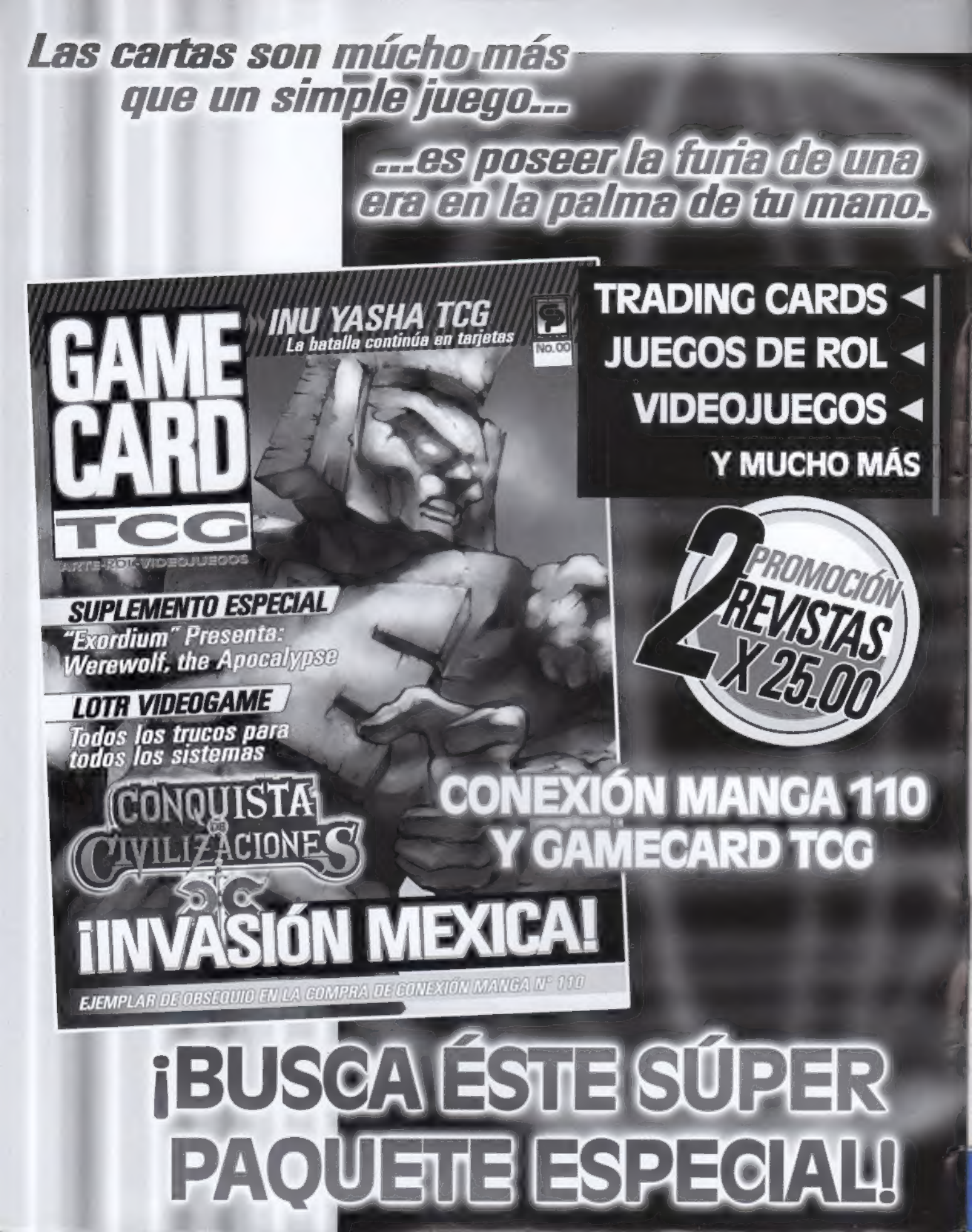
ESPECIAL DE ARMAS
CORTAS, LARGAS
CREACIONES PROPIAS

ARTÍCULOS:
IMPORTANCIA DE LAS ARMAS
INFLUENCIA E INSPIRACIÓN

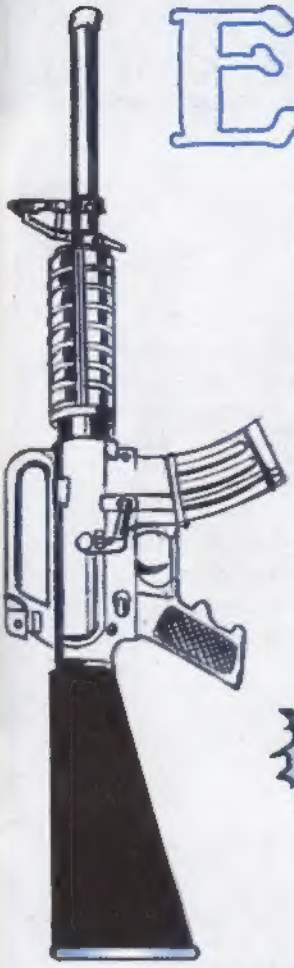
PROMOCIÓN
50% DE DESCUENTO EN
TNT9 expo manga-com
MOSTRANDO ESTE EJEMPLAR

7 509781 101054 47

EDS
erik.eds@gmail.com


Las cartas son múcho más que un simple juego...
...es poseer la furia de una era en la palma de tu mano.
GAME CARD TCG
ARTE·ROL·VIDEOJUEGOS
INU YASHA TCG
La batalla continúa en tarjetas
No.00
SUPLEMENTO ESPECIAL
"Exordium" Presenta: Werewolf, the Apocalypse
LOTR VIDEOGAME
Todos los trucos para todos los sistemas
CONQUISTA DE CIVILIZACIONES
¡INVASIÓN MEXICA!
EJEMPLAR DE OBSEQUIO EN LA COMPRA DE CONEXIÓN MANGA Nº 110
TRADING CARDS
JUEGOS DE ROL
VIDEOJUEGOS
Y MUCHO MÁS
2 PROMOCIÓN REVISTAS X 25.00
CONEXIÓN MANGA 110 Y GAMECARD TCG
¡BUSCA ÉSTE SÚPER PAQUETE ESPECIAL!

EDITORIAL



Una vez más nos encontramos, y como podrán ver, hay algunos cambios importantes en la revista. Ya tenemos trabajando de planta a Paco y a Javier dentro de DibujArte y han aportado en gran medida un detalle que hacía mucha falta, los artículos, así, ahora contamos con material de lectura en la revista sin afectar demasiado la cantidad de clases, que como verán en las siguientes páginas los Escorza nos enseñan a dibujar armas de fuego y otras como son los cuchillos. Aunque esto es sólo el principio ya que la edición 49 tratará sobre vehículos militares, así que este número va de la mano con aquel, no pueden perderse esta colección. Y sin más preámbulos pasemos a lo que nos interesa, no sin antes darles un adelanto de una noticia que tocaremos en nuestro siguiente número... baste con decir que todo lo que tiene un principio tiene un fin. Nos vemos en la edición 48.

Carlos Carbajal Cuevas

dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahomo.com.mx

2 ARMAS
32 INFLUENCIA DE LAS ARMAS EN LOS CÓMICS
34 INFLUENCIAS E INSPIRACIÓN
36 REVISIÓN DE PORTAFOLIOS
40 BUZÓN

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #47 SEGUNDA QUINCENA DE ABRIL 2005
Todas las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigths y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal, por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable JUAN A. FLORES V. Pre-Prensa EDITOPOSTER S.A. Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Talleres Rotográficos Zaragoza, S.A. de C.V. Calle 3 No. 48 Fracc. Ind. Alce Blanco, Naucalpan Edo. de México. Distribución D.F. y Zona Conurbada UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de EVERARDO FLORES SERRATO Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea CODIPLYRSA S.A. DE C.V. Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TÍTULO I.N.D.A. 04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TÍTULO ANTE SEGOB Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 Impresa en México Copyright © 2000.

DIRECTORIO

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón 156.
México, D.F.
CP 06400
Tel. 1323-0-100

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable
Juan Carlos Hernández
Coordinador Artístico
Carlos Carbajal Cuevas
Director
Martha García de la Rosa
Jefa de Diseño
Victor M. Alatorre Cámara
Diseño de Interiores
Lilián Ramírez
Asistente
Francisco Espinosa
Asistente Editorial
Ro. Ma.
Corrección de Estilo
Escorza
Shin Ryu
Tozani
Portada
Escorza
Clases de Dibujo
Arturo Anaya
Tozani
Colaboradores
EDITOPOSTER S.A.
Gilberto López Robledo
Prepensa
Claudia Flores Valdovinos
Directora Administrativa
Adriana Villalobos
Mercadotecnia
Miguel Ángel Ruiz
Circulación
1323-0-100
Ext. 103
Publicidad

www.editoposter.com

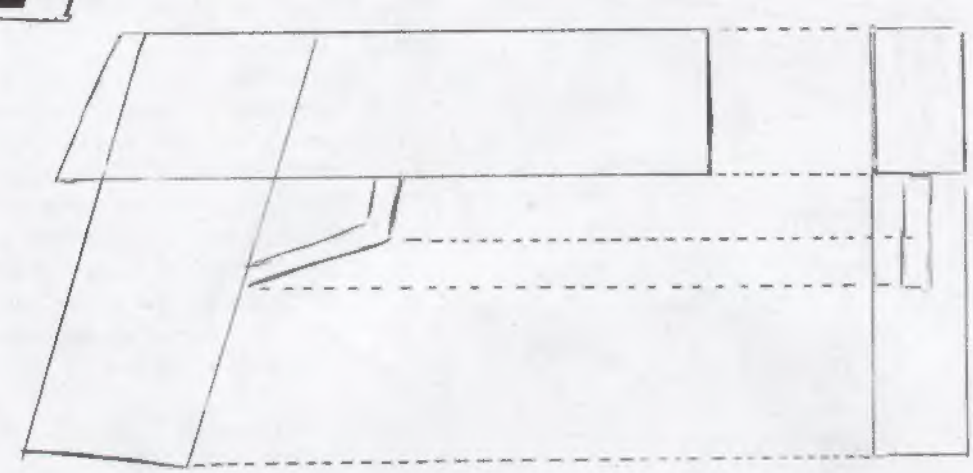
Bienvenidos una vez más a su revista DIBUJARTE. En este número trataremos un tema que esperamos sea de mucha utilidad en la práctica del dibujo de armas como pistolas, fusiles, rifles, etc. La mayoría de éstas de usos militares.

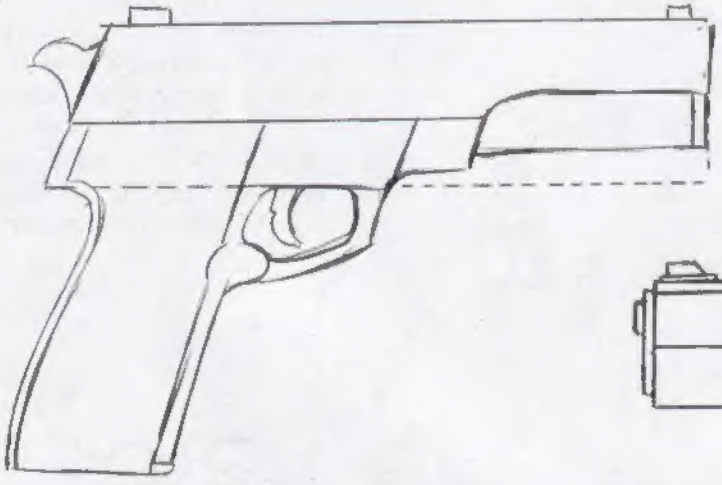
Las armas en la historieta tienen un uso muy recurrente, muchas de las situaciones apuntan al uso de éstas, o en caso de historietas futuristas el diseño de armas es necesario, y conocer las formas de las armas convencionales nos sentará las bases para inventar formas atractivas y funcionales.

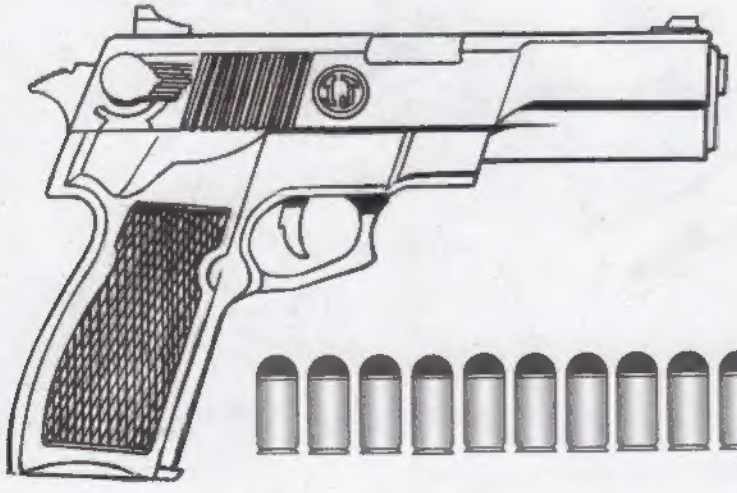
Recuerda que el dibujo correcto de armas, sus formas generales y sus detalles, pueden ser el sello de calidad en un dibujo, sea para historieta, ilustración o para el fin que puedas utilizarlo.

PISTOLA

Observa con atención el procedimiento que se sigue para dibujar esta pistola, ya que antes de dar acabados al dibujo necesitarás hacer rectángulos como los del primer paso para dibujar cualquier arma. Las armas que se parezcan a ésta seguramente serán del mismo tipo y el nombre más correcto es "pistola semiautomática". Es semiautomática porque no hay que cargarla por cada disparo, sino que sólo se carga una vez y sólo es necesario jalar el gatillo por cada disparo.







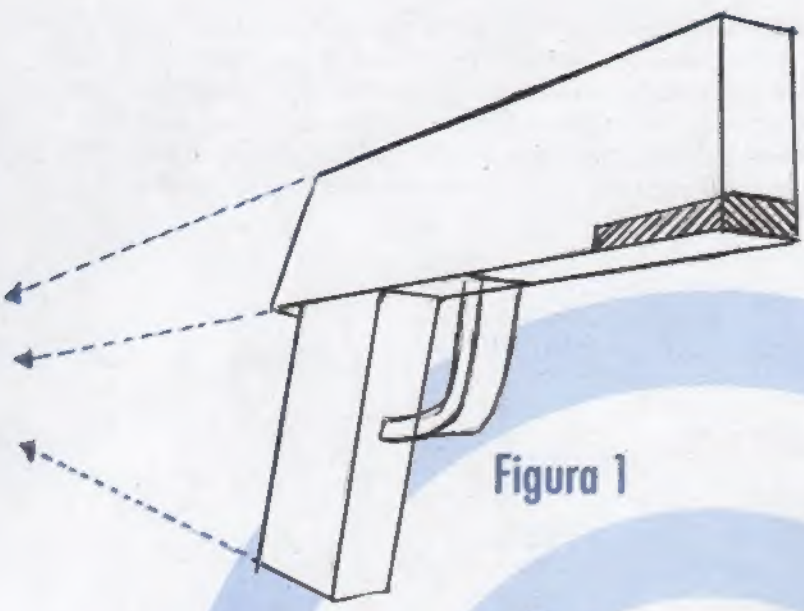
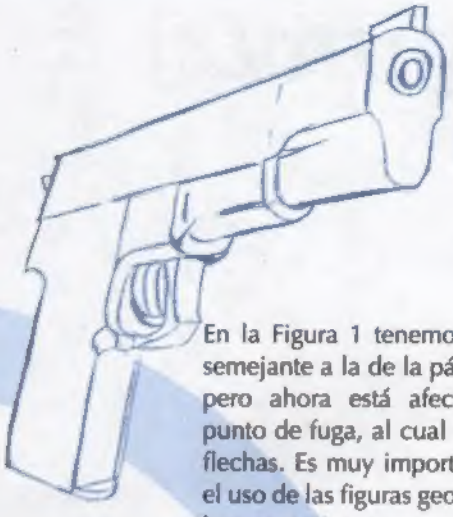


Figura 1



En la Figura 1 tenemos una pistola semejante a la de la página anterior, pero ahora está afectada por un punto de fuga, al cual se dirigen las flechas. Es muy importante conocer el uso de las figuras geométricas y de la perspectiva, en especial al dibujar armas porque sus formas son predominantemente rectángulos con algunas deformaciones.

1.- *Percutor.*
2.- *Corredera.*

En la Figura 2 vemos la forma en que se carga una pistola semiautomática. La parte que está sombreada es la corredera, que se jala hacia atrás (como indica la flecha) y que a su vez jala el percutor, con lo que se carga la pistola y queda lista para disparar.

Figura 2

Aquí tenemos más vistas de la pistola de las páginas anteriores, con la única finalidad que conozcas esta pistola en todos los ángulos posibles. En la Figura A tenemos la pistola en el momento después de disparar; la corredera se hecha hacia atrás, como cuando se carga, y expulsa el cartucho de la bala disparada. Esto ocurre en cada disparo. Recuerda practicar dibujando la corredera de la pistola hacia atrás, como en la Figura B, porque éste es el principal movimiento que el arma realiza.

Figura A

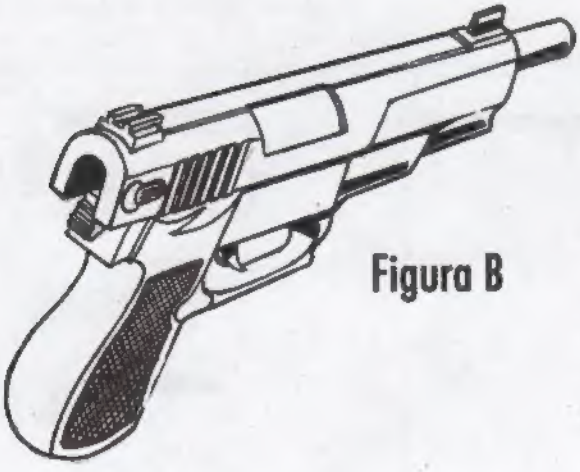
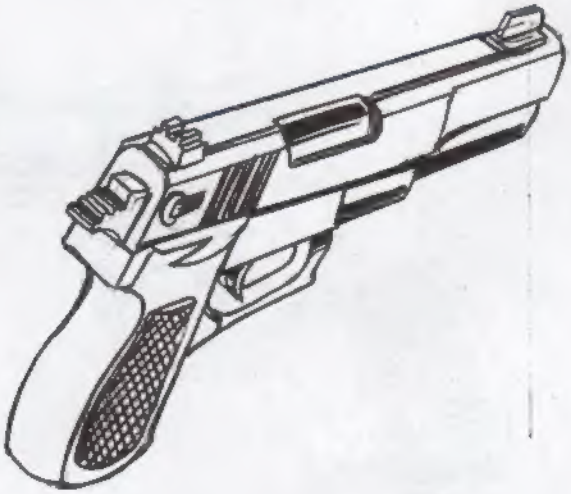


Figura B



Revolver

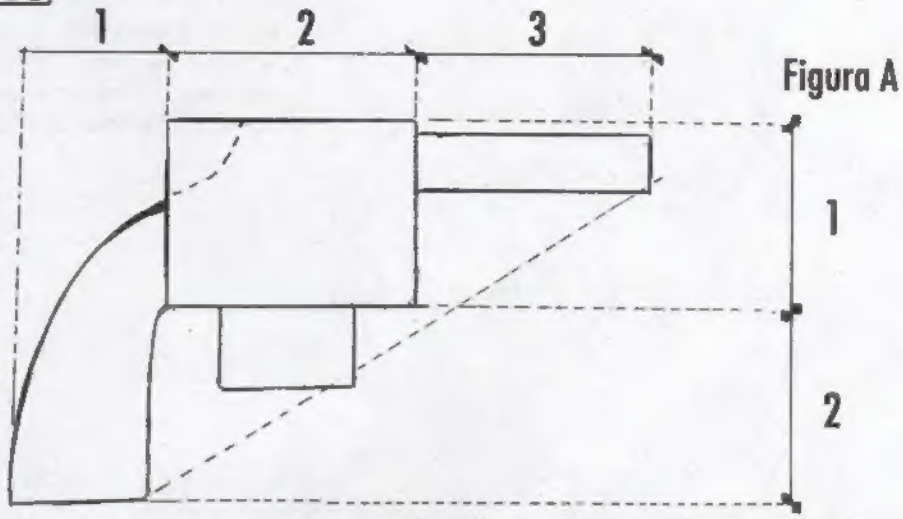


Figura A

El revólver es la otra arma de mano clásica, junto con la pistola semiautomática; como lo mencionamos anteriormente, sus formas se pueden resumir en simples rectángulos (Figura A). Observa las líneas de referencia, así podrás reproducir este revólver con precisión. En la Figura B puedes ver el revólver con sus formas en línea limpia, así como sus partes principales.

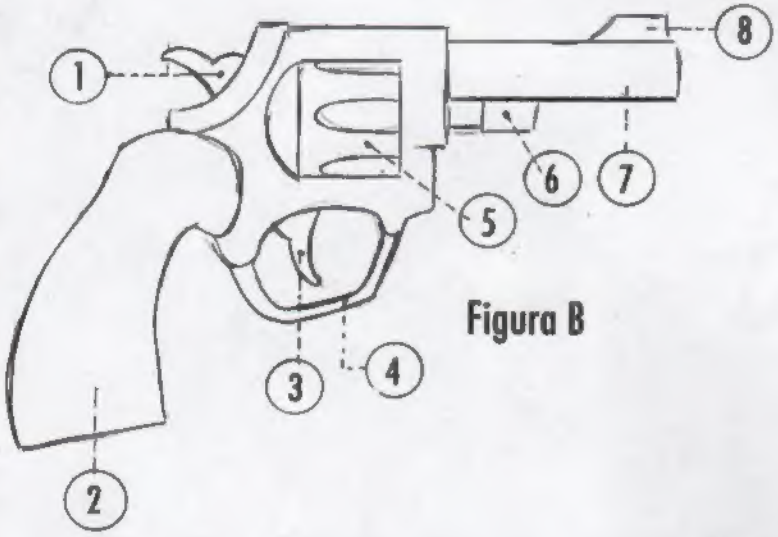


Figura B

1.- *Martillo*
2.- *Cacha*
3.- *Gatillo o Disparador*
4.- *Guardamonte*
5.- *Barrilete*
6.- *Eje del Barrilete*
7.- *Cañón*
8.- *Mira*

En la Figura C proponemos brillos en formas cilíndricas para dar acabados al revólver de la Figura B. Estos brillos te serán útiles con otras armas con formas cilíndricas.

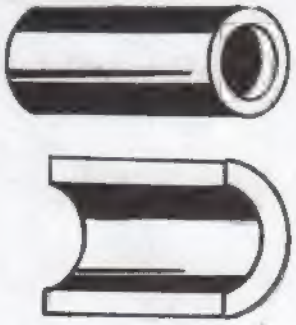


Figura C

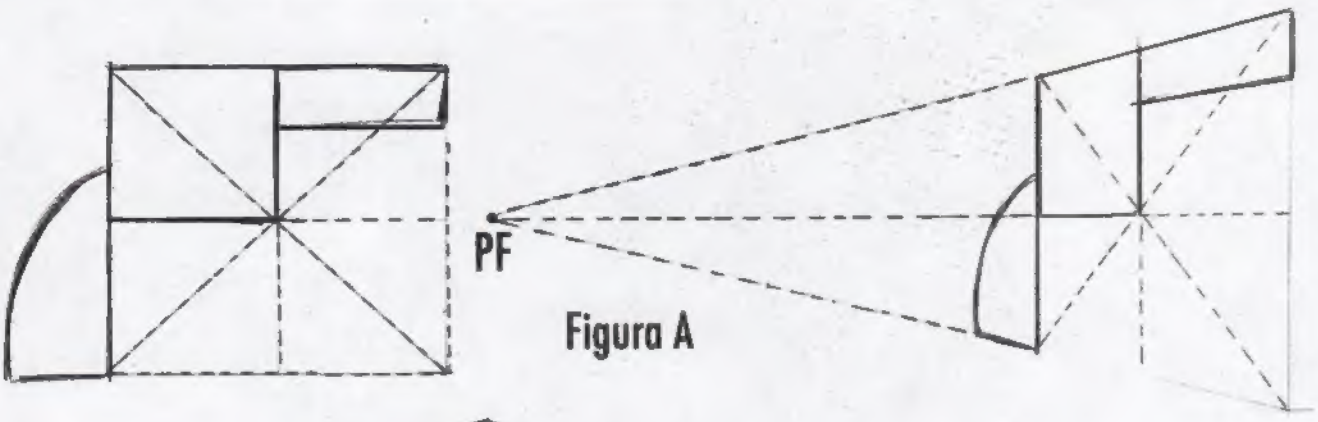


Figura A

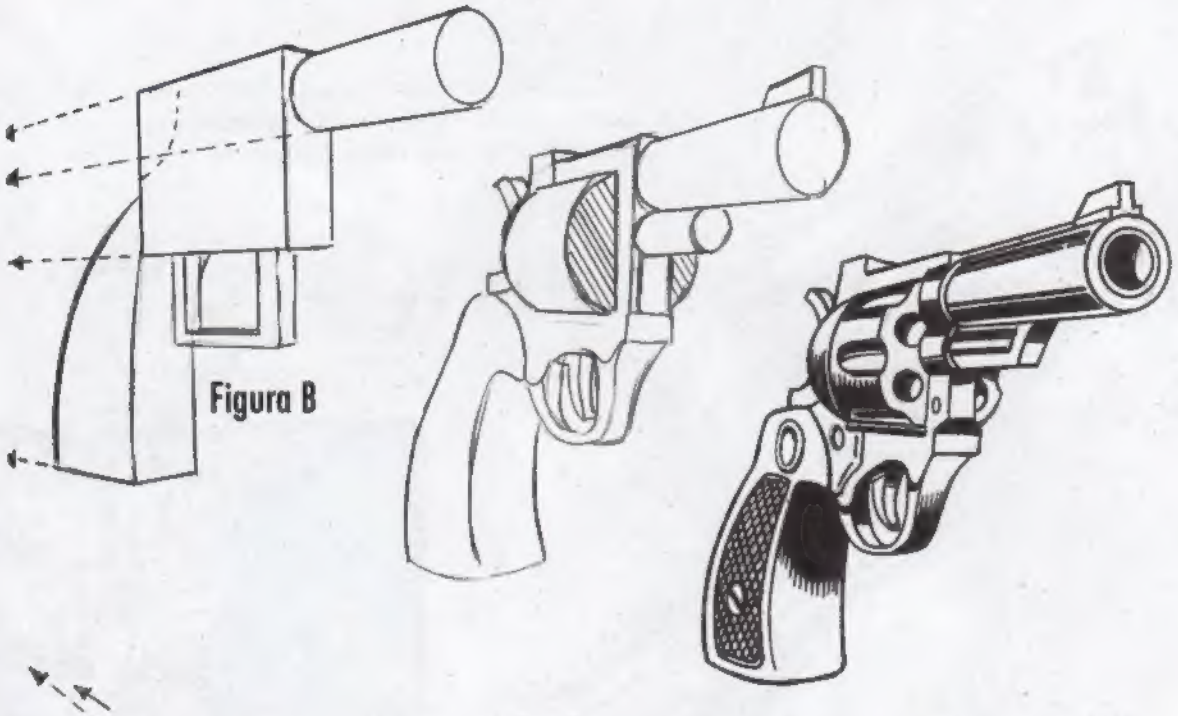
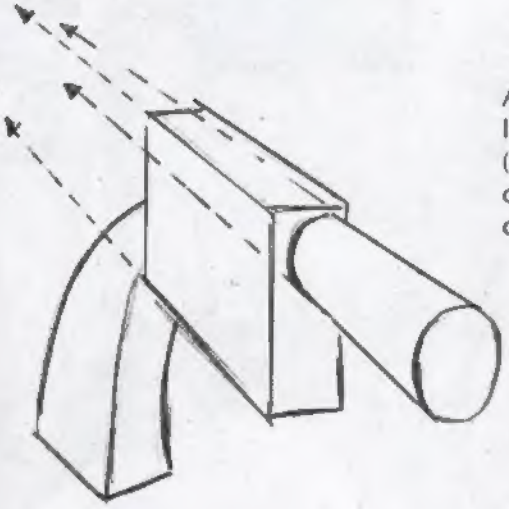
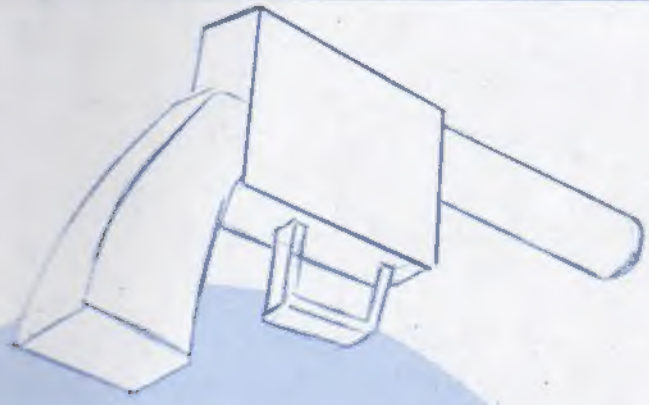


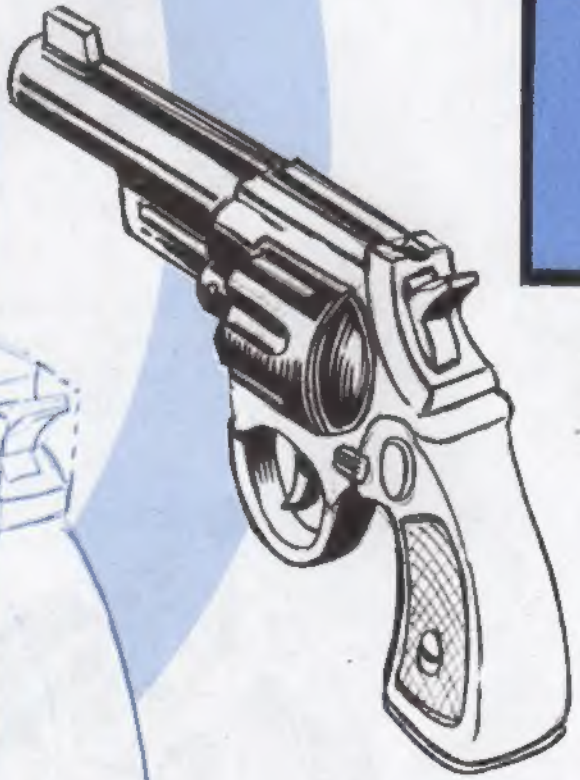
Figura B



Ahora observemos este revólver afectado por la perspectiva, utilizando las formas de la página anterior, pero afectadas por un punto de fuga (Figura A), después les damos profundidad, dándoles formas de cajas y cilindros como en la Figura (B), después definimos sus demás formas y damos acabados.



Si quieres aprender a dibujar un revólver de memoria, es necesario hacerlo en todos los ángulos posibles y recordar las formas básicas: rectangular y cilindros.



DIBUJO DE UNA BALA

Figura A

Figura B

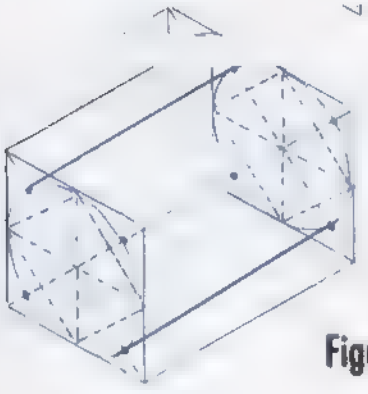


Figura C

La mayor parte de una bala es un cilindro. Para dibujar un cilindro observamos que un círculo cabe dentro de un cuadrado perfecto (Figura A). Los puntos marcados son las partes por donde pasa el círculo y que intersectan a las líneas que dividen al cuadrado perfecto. Si hacemos esto mismo con un combo, obtendremos un círculo en otra vista (Figura B) y en base a éste podemos elaborar un cilindro como el de la Figura C. Hacer cilindros como éste te puede ser útil para dibujar todo tipo de objetos.

LAS PARTES INTERNAS DE UNA BALA SON:

1.- *Núcleo de plomo.*
2.- *Pólvora.*
3.- *Fulminante.*

Y las partes externas son:

4.- *Proyectil.*
5.- *Vaina o cartucho.*

FUNCIONAMIENTO DE UNA BALA:

La energía con que sale disparada una bala proviene del impulso que le da la pólvora al quemarse. Lo único que sale disparado de la bala es el proyectil que es sólo la cabeza del total de la bala, y para quemar la pólvora es necesario golpear al fulminante, que es el detonador de la bala. Al ser golpeado por el percutor, éste explota a gran velocidad, quemando la pólvora. Esta acción la puedes ver desarrollada en la Figura D.

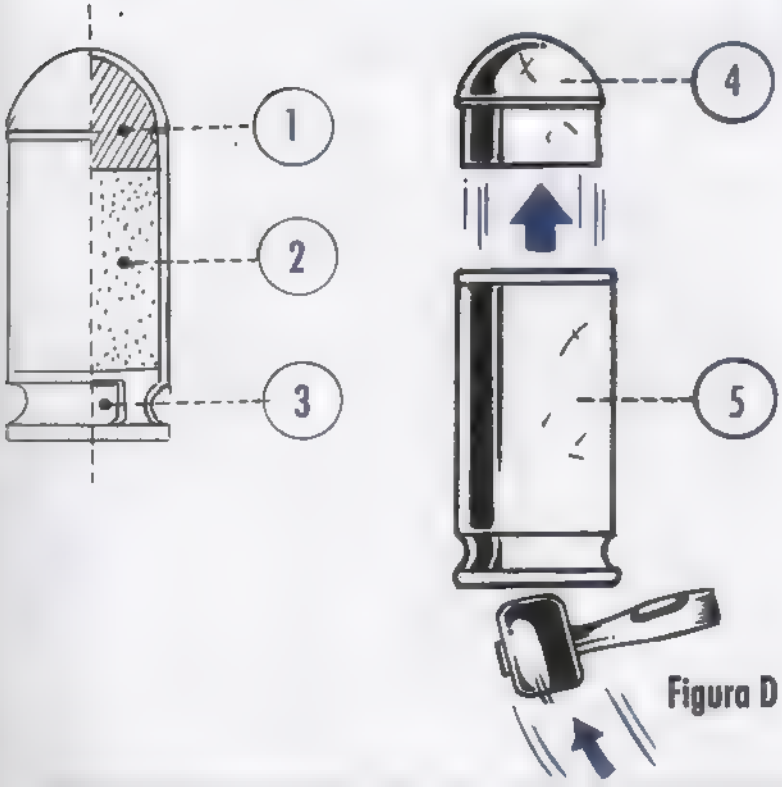
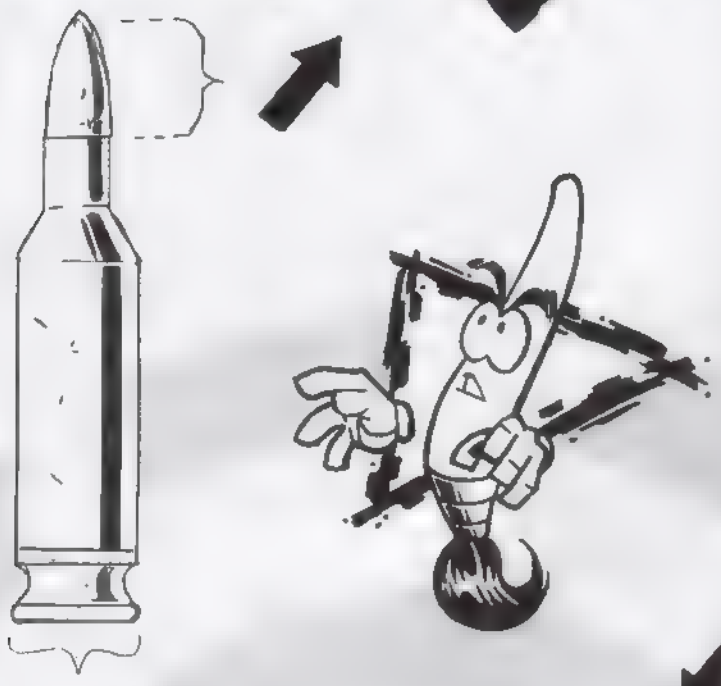
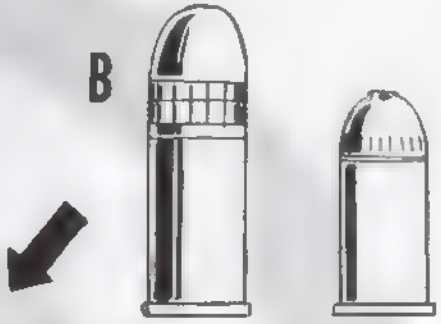


Figura D

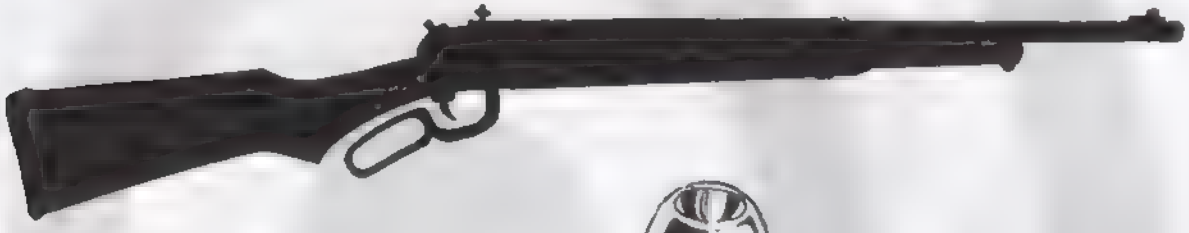
A

Es importante remarcar que la pistola no da fuerza de impulso a la bala, lo único que hace es golpear a la bala para que ésta explote por sus componentes internos y así salga disparado el proyectil. Las balas por lo general tienen los mismos componentes, pero son diferentes en cada tipo de arma. Por ejemplo, un fusil de asalto (A) (arma de guerra) utiliza balas muy alargadas y puntiagudas para alcanzar mayor velocidad y distancia; una carabina (B) (arma de caza) utiliza balas con la punta más chata y no son tan alargadas y las balas de una pistola o revólver (C) (arma de mano) son más cortas y sus formas pueden variar, teniendo una punta con un orificio en la punta (D) o teniendo el

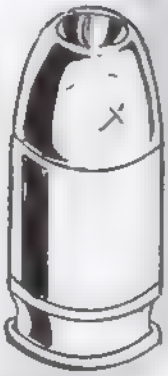




B



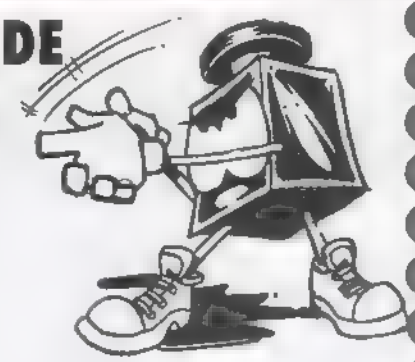
C



D

E

PARTES BÁSICAS DE UNA PISTOLA



proyectil recortado (E).
Es importante conocer algunas partes de la pistola y verlas de forma independiente, es decir, como si estuviesen fuera de la pistola, con el fin de comprender mejor su funcionamiento.

1. *Corredera*
2. *Mira*
3. *Cañón*
4. *Resorte del recuperador*
5. *Recuperador*
6. *Aguja percutora*
7. *Seguro de la corredera*
8. *Seguro del cargador*
9. *Percutor*
10. *Recuperador del percutor*
11. *Gatillo*
12. *Seguro*
13. *Cargador*
14. *Cacha*

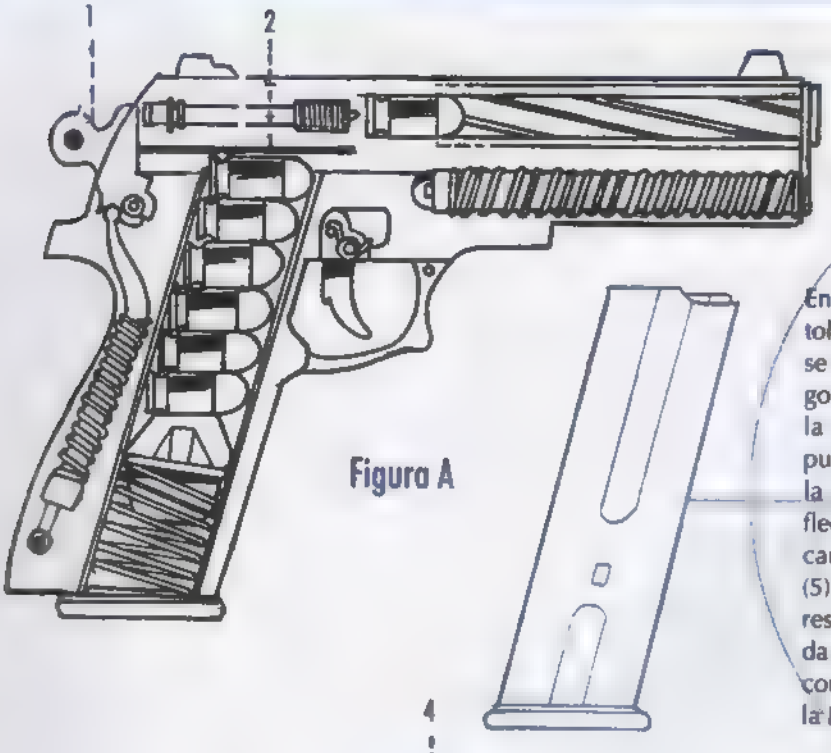


Figura A

FUNCIONAMIENTO DE UNA PISTOLA

En la Figura A puedes distinguir el interior de una pistola después de haberla cargado; como notas, la bala se encuentra ya en el cañón, cuando el percutor (1) golpea a la aguja percutora (2), ésta a su vez golpea a la bala que sale disparada como en la Figura B. Como puedes ver, al salir disparado el proyectil de la bala, la corredera se recorre hacia atrás como lo indica la flecha (3), y al mismo tiempo que es expulsado el cartucho (4) también el percutor se recorre hacia atrás (5) y una nueva bala sube al cañón impulsada por el resorte del cargador (6) y para que la corredera pueda regresar a su lugar, el resorte del recuperador está contraído, listo para tomar su forma original como en la Figura A .

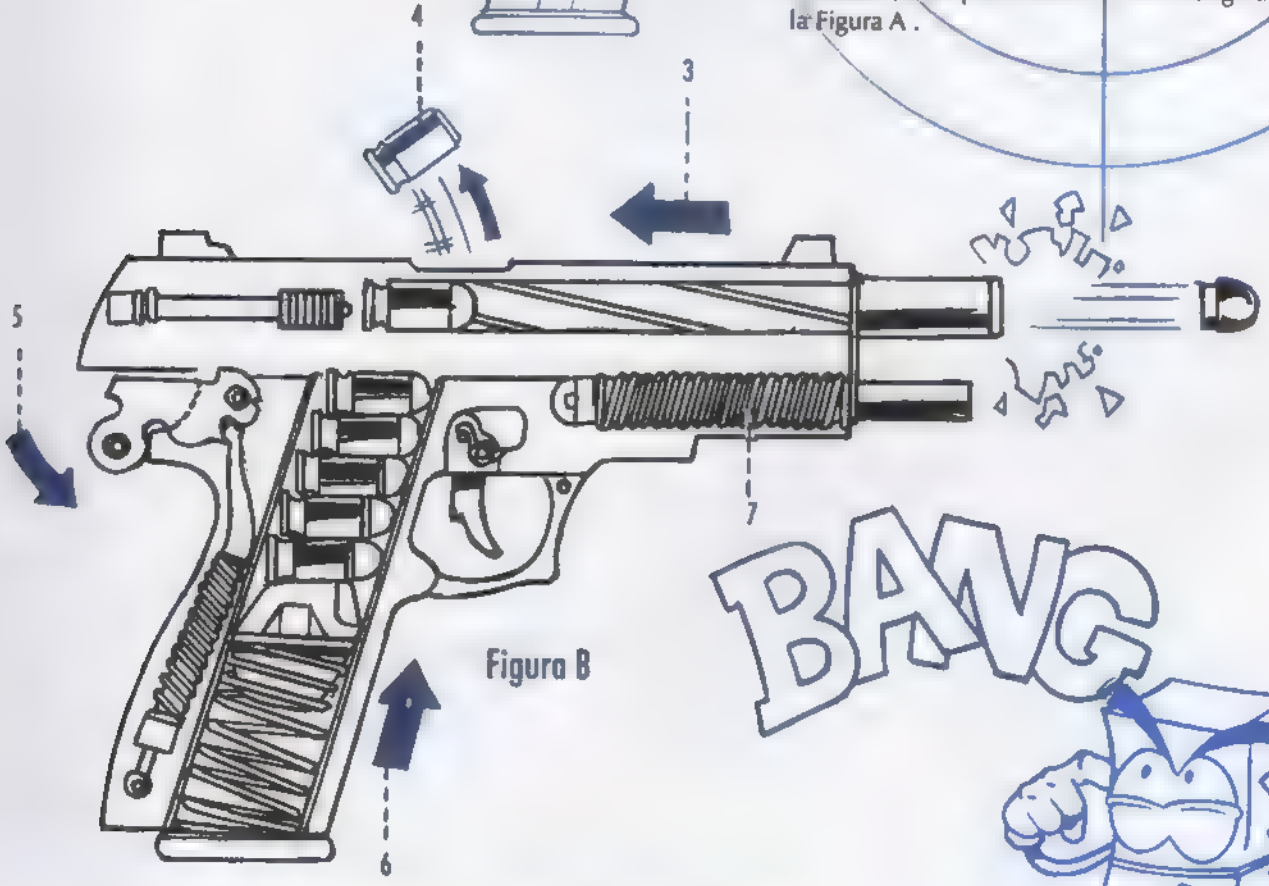
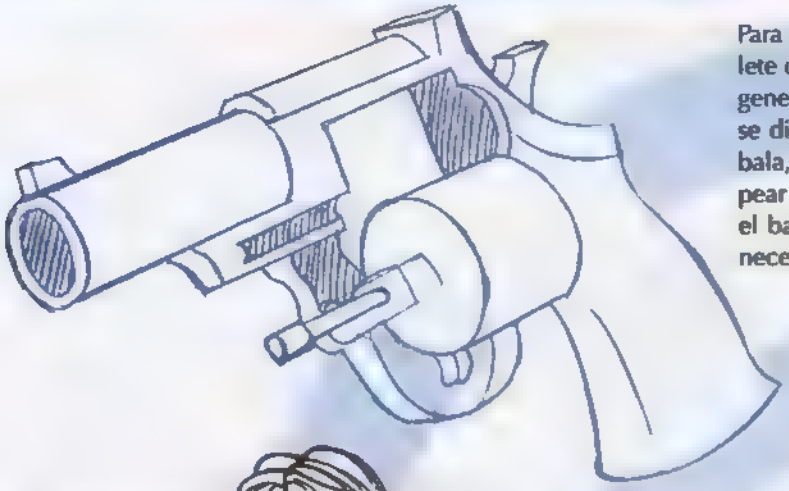
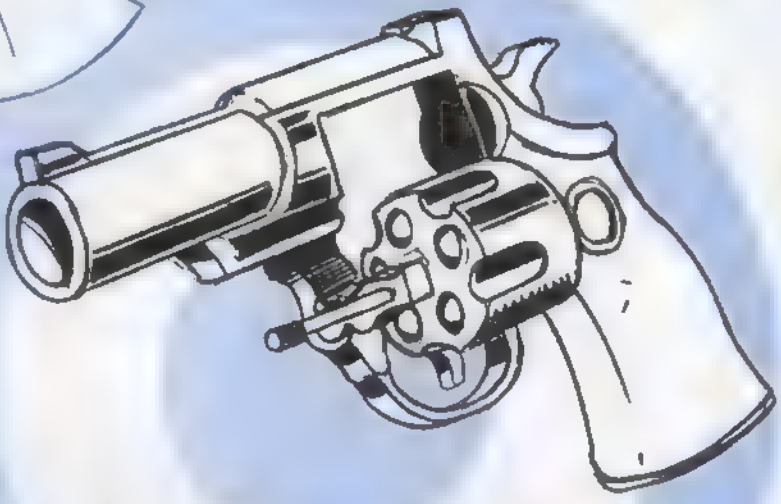
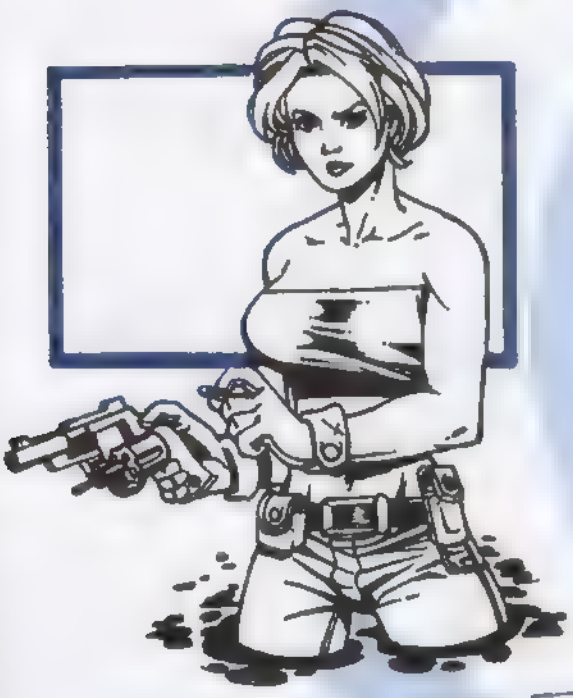


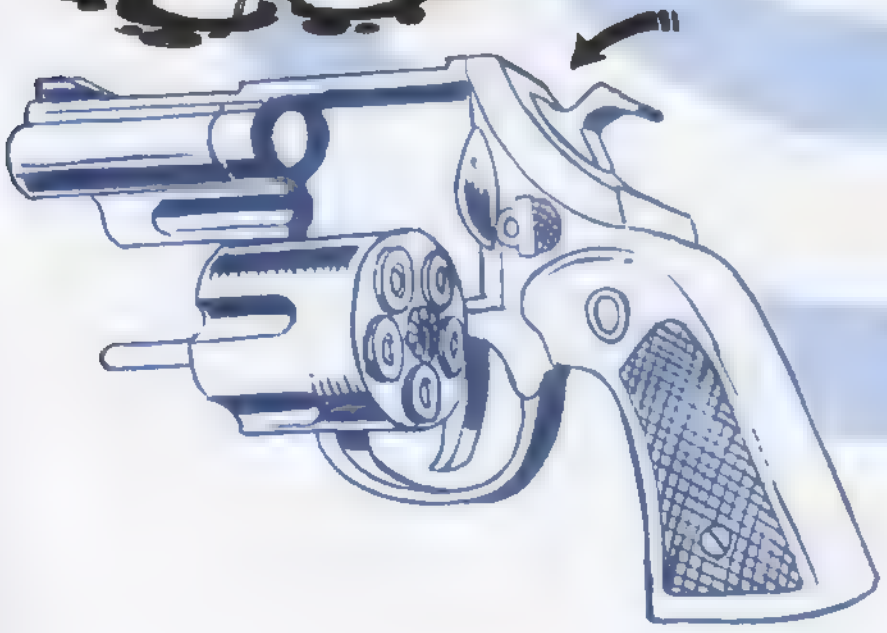
Figura B



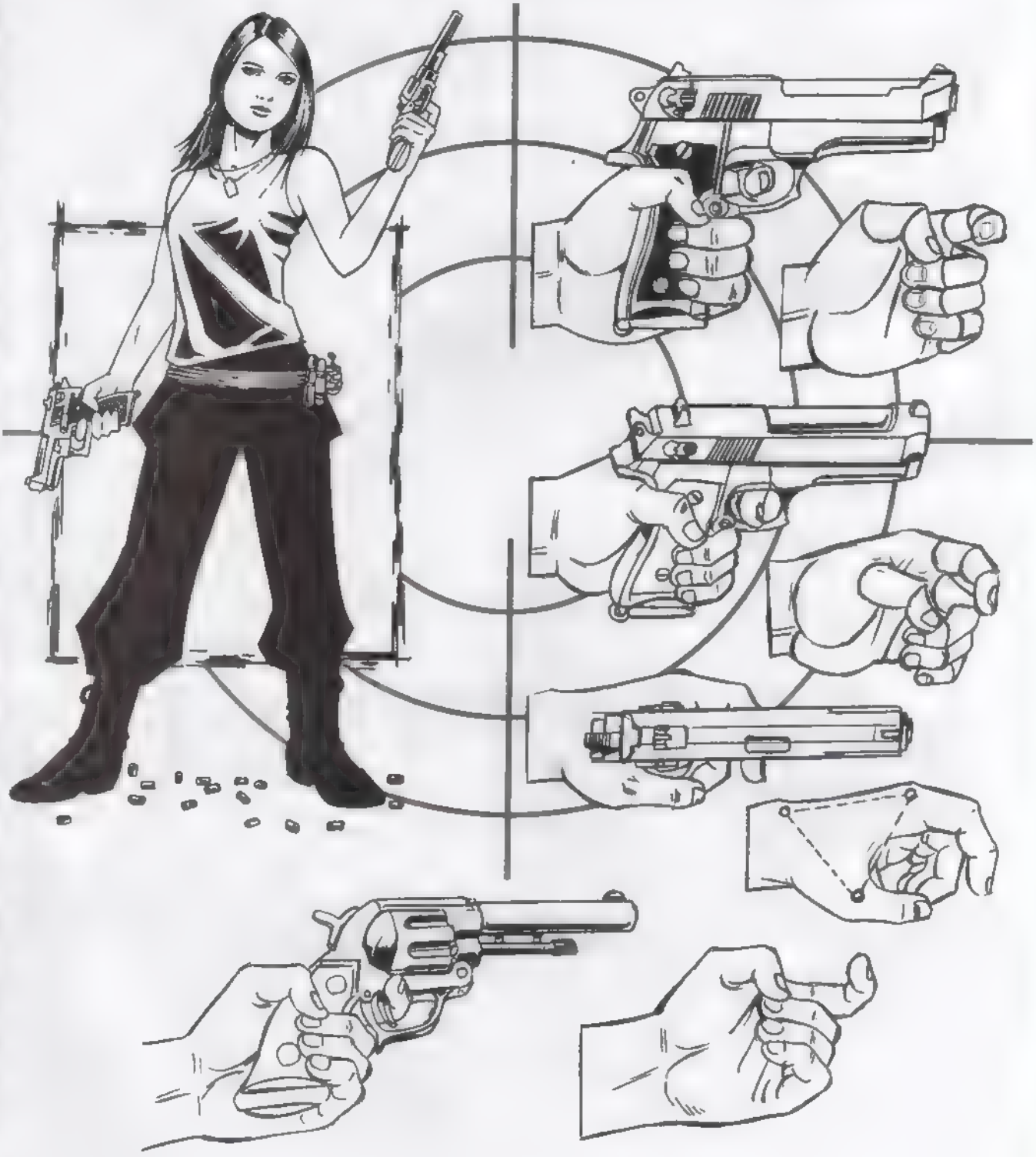
Para poder cargar un revólver es necesario sacar el barrilete de su posición de disparo, como en las Figuras. Por lo general un revólver es cargado con cinco o seis balas que se disparan por la acción del martillo que golpea a cada bala, al mismo tiempo que el barrilete gira para poder golpear a la siguiente. Es importante conocer la forma en que el barrilete sale del revólver porque no sabemos cuando necesitaremos dibujar tal acción.



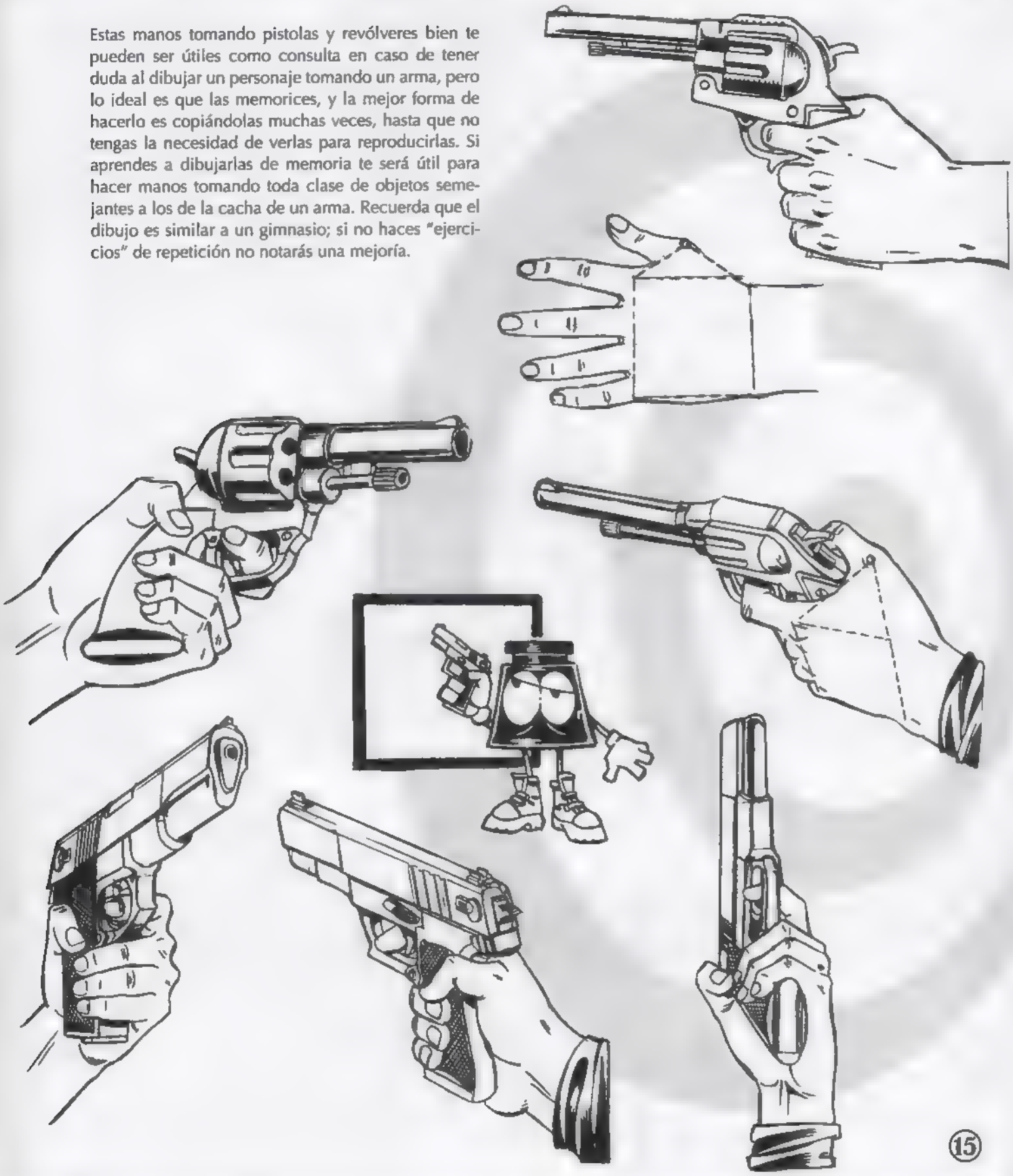




De poco nos serviría saber dibujar un arma si no sabemos dibujar una mano tomándola. Saber dibujar una mano y un arma de forma separada no nos garantiza que podremos dibujar la mano tomando el arma de forma correcta. Es por esto que presentamos la mano tomando el arma en diversas posiciones y sin arma, con la finalidad de notar el hueco que se forma en la mano al tomar la cacha del arma.



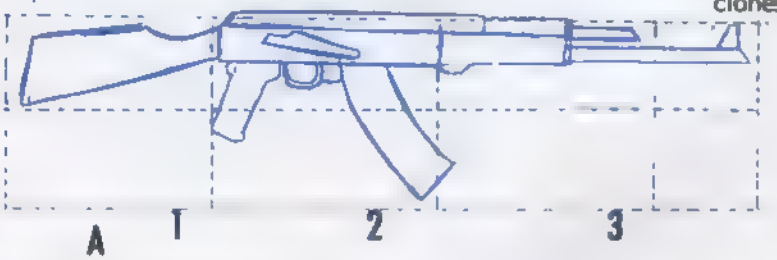
Estas manos tomando pistolas y revólveres bien te pueden ser útiles como consulta en caso de tener duda al dibujar un personaje tomando un arma, pero lo ideal es que las memorices, y la mejor forma de hacerlo es copiándolas muchas veces, hasta que no tengas la necesidad de verlas para reproducirlas. Si aprendes a dibujarlas de memoria te será útil para hacer manos tomando toda clase de objetos semejantes a los de la cacha de un arma. Recuerda que el dibujo es similar a un gimnasio; si no haces "ejercicios" de repetición no notarás una mejoría.

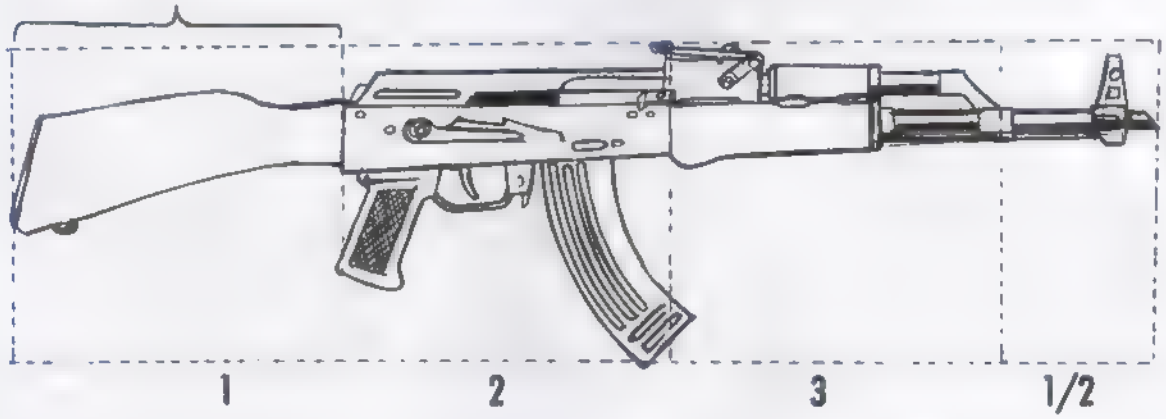


DIBUJANDO UN FUSIL DE ASALTO

Este fusil de asalto es uno de los más famosos de la historia; su nombre técnico es **AK-47**, también conocido como "cuerno de chivo" y es de usos militares y policíacos. Para aprender a dibujarla determinemos sus proporciones; en éste caso la medida total del arma es la misma que tres y media veces una culata (A), teniendo en cuenta cada una de las tres y media secciones del fusil nos será más sencillo dibujarlo.

Otra forma de aprovechar las propociones de este fusil es dibujándolo en perspectiva. Por ejemplo, en la Figura B propusimos un punto de fuga, del cual salen tres líneas; la línea de en medio está justo a la mitad de las otras dos. Para la primera sección proponemos "X" y "Y" (que corresponden a la culata). De la línea "X" sacamos una línea diagonal que pasa por la intersección de "Y" y la línea de en medio. El resultado es la segunda sección en perspectiva, y hacemos lo mismo hasta obtener las tres y media secciones, como en la Figura C.





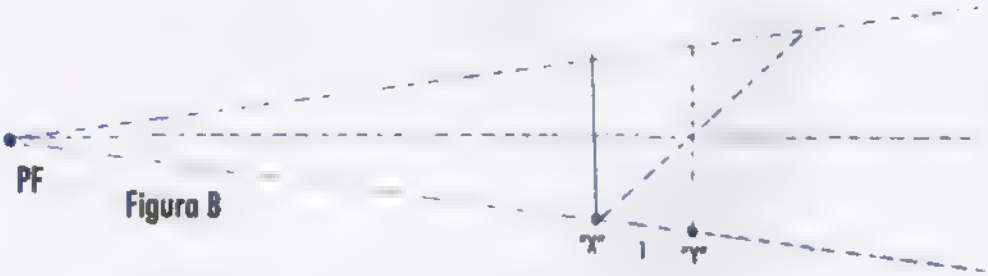


Figura B

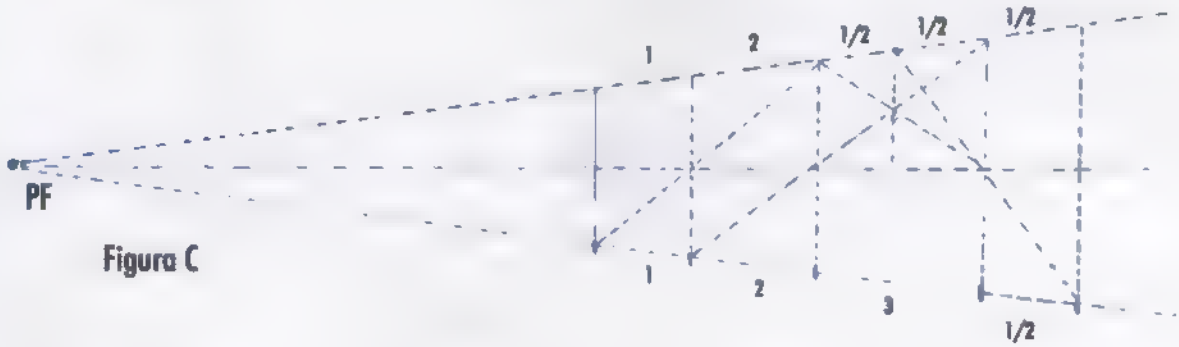
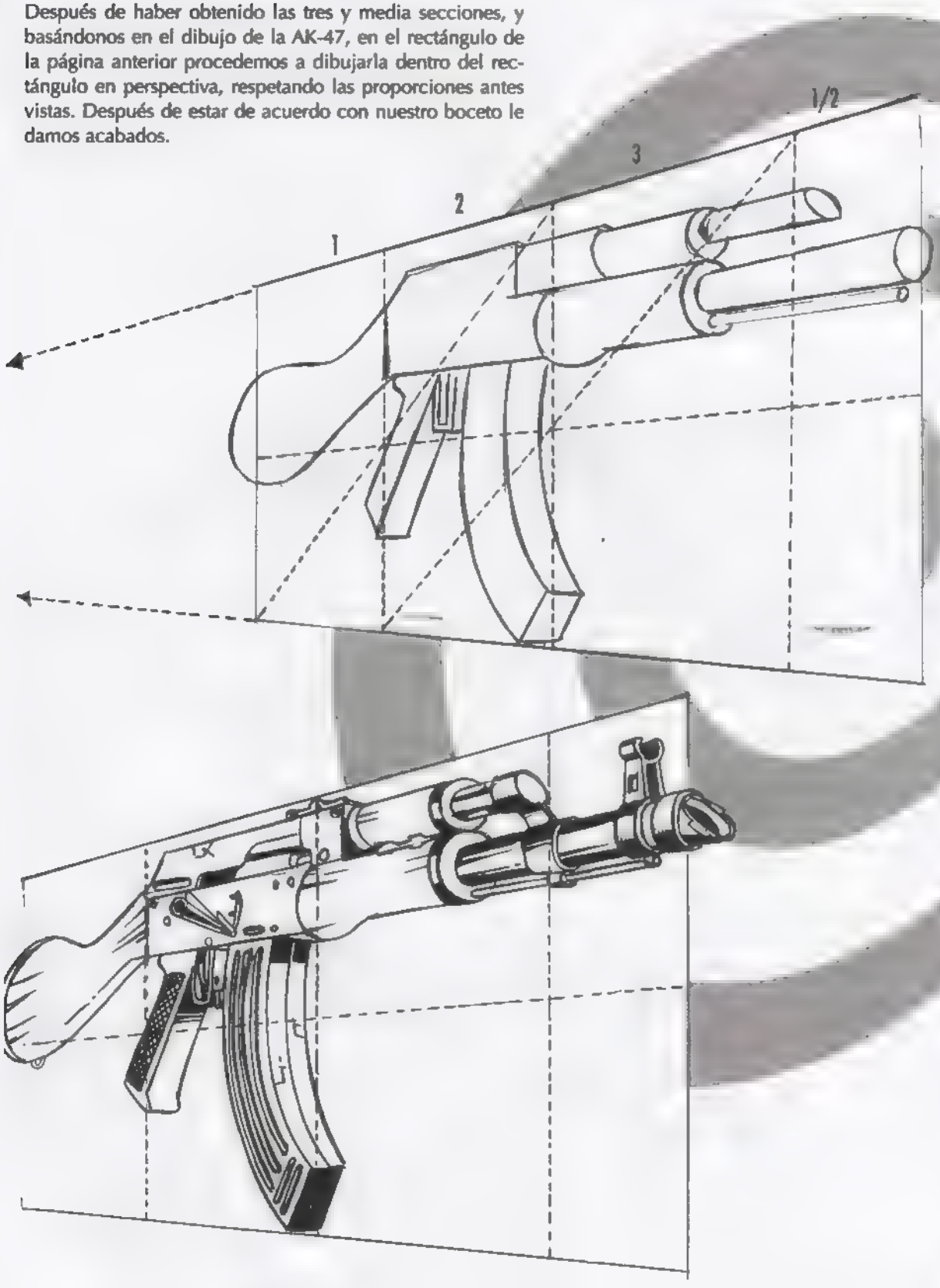


Figura C

Después de haber obtenido las tres y media secciones, y basándonos en el dibujo de la AK-47, en el rectángulo de la página anterior procedemos a dibujarla dentro del rectángulo en perspectiva, respetando las proporciones antes vistas. Después de estar de acuerdo con nuestro boceto le damos acabados.



Éste es otro fusil de asalto muy común de ver pues es de uso policial, es parecido a la AK-47, por ejemplo, en el cargador (A) que se encuentra delante del gatillo. Sin embargo, la culata es más larga en proporción con los demás elementos del fusil. El dibujar un arma puede parecer complicado, porque el que tengan tantas líneas que las componen hacen sus formas confusas, pero no es tan difícil si tomas en cuenta su forma básica, como en las Figuras B y C. Aprende a dibujar estas formas básicas y tendrás la mayor parte del camino recorrido Después de dibujar la forma básica sólo añade los detalles, pequeñas sombras, brillos y las líneas que atraviesan el arma

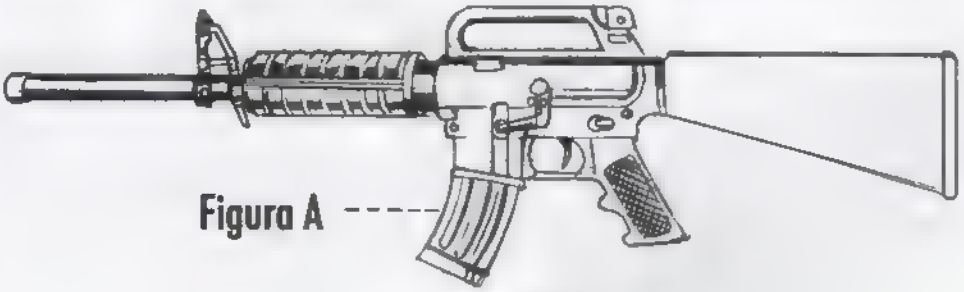


Figura A

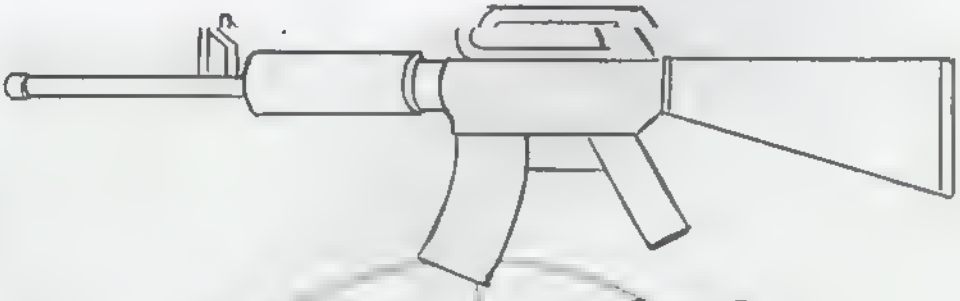


Figura B

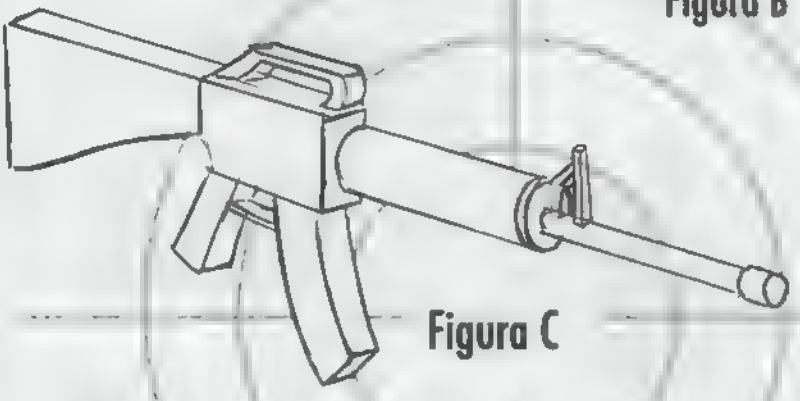
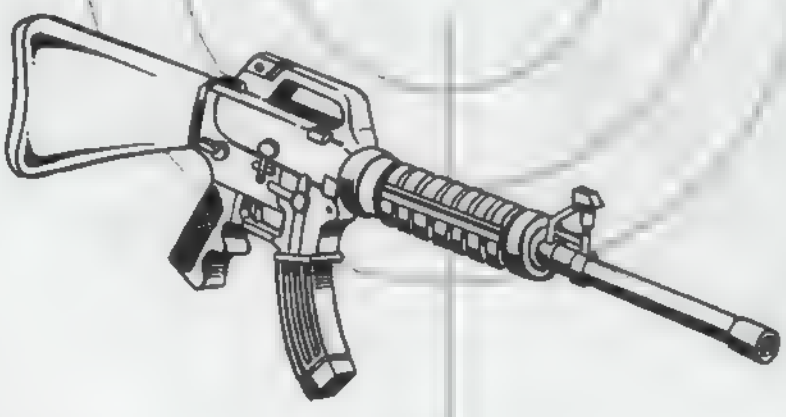
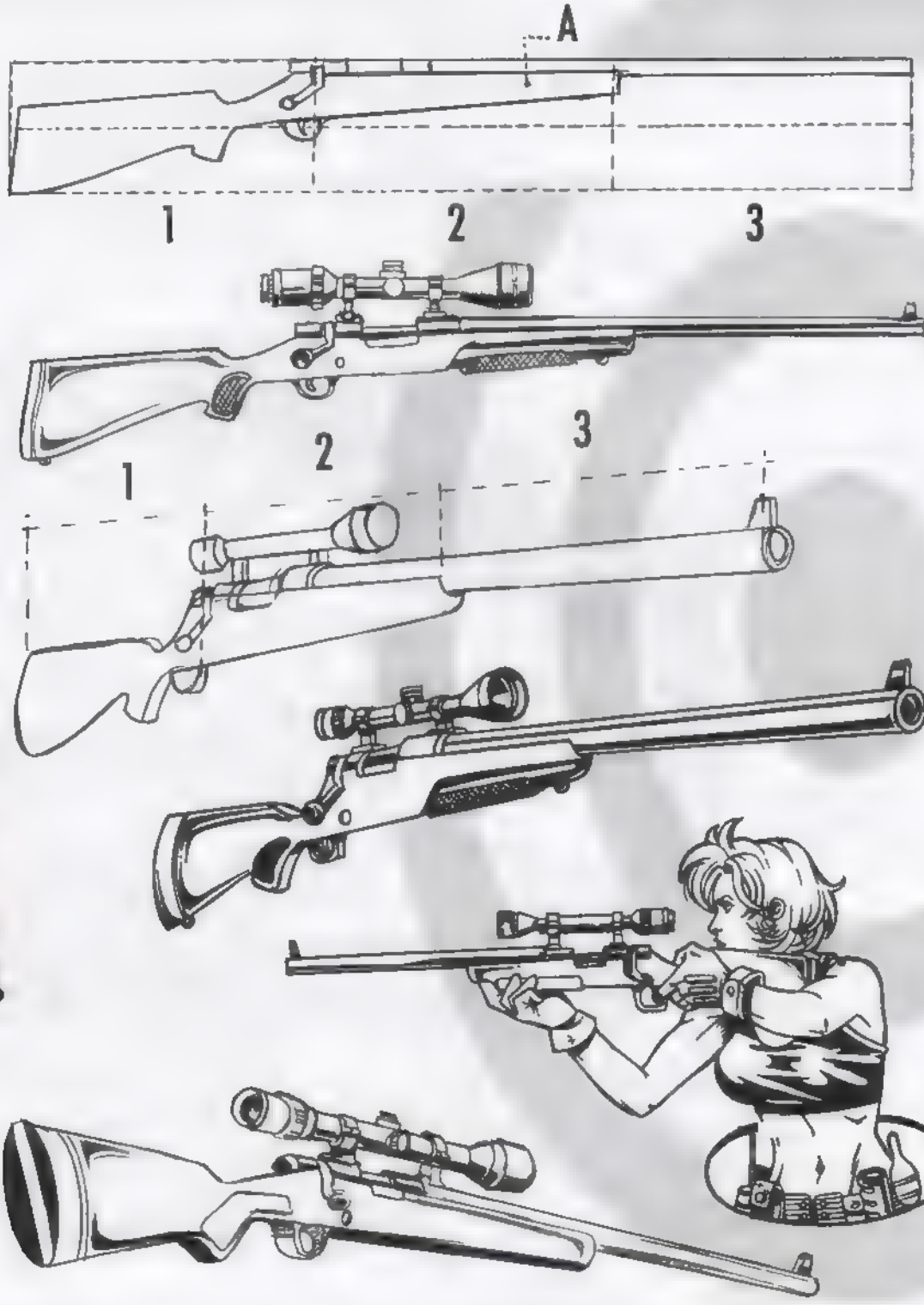


Figura C

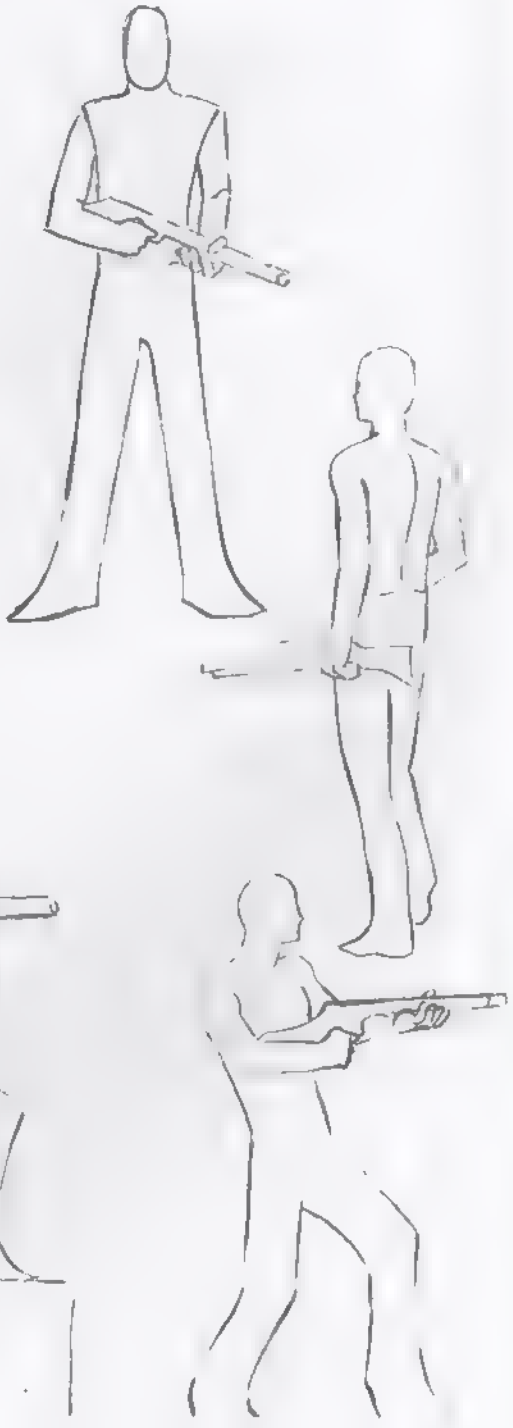


En la actualidad los rifles son usados generalmente para la caza de animales. Como en los casos anteriores, dividiremos el dibujo del rifle en tres secciones; de la culata al gatillo, del gatillo a la caja (A) y de la caja al final del cañón. También la línea que divide al rectángulo por la mitad horizontalmente nos servirá de referencia al dibujar el rifle Mientras más lo dibujes menos te será necesario el uso del rectángulo. Para que tenga más interés le añadimos una mira telescópica, aunque se puede hacer sin ésta. También similar a los casos anteriores, la dibujamos con un punto de fuga, de tal modo que la sección 1 es más pequeña que la 2 y la 2 de la 3. Observa la posición general en la que se toma el rifle. También es importante memorizarla.

El Rifle



Hacer las manos tomando objetos puede ser algo complicado, a veces no sabemos la posición en que debe quedar el dedo gordo y lo ponemos donde debe estar el meñique. Aquí te presentamos algunas posturas clásicas al tomar un arma; apuntando con el rifle o fusil, o en posición de descanso. Si alguna vez te surge una duda es recomendable utilizar un espejo y utilizando algo parecido a un rifle (como una regla) puedes copiar la posición de tus manos.



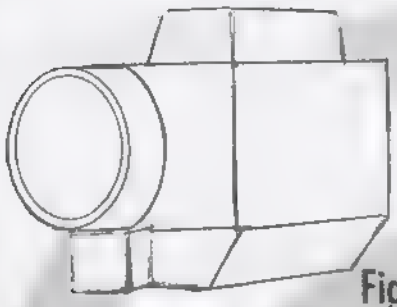
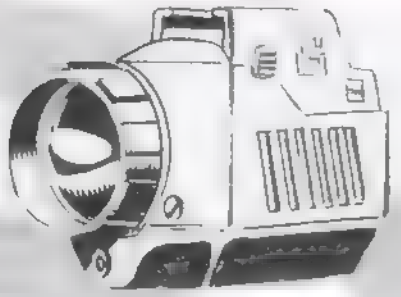


Figura A



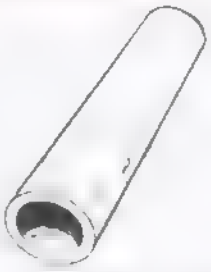


Figura B

En ocasiones las armas pueden mejorar su rendimiento con ayuda, como la de una mira láser o telescópica; generalmente estos accesorios hacen lucir más llamativas a las armas. En la Figura A tenemos una lámpara para pistola con mira láser, la mira láser es el pequeño orificio bajo la lámpara. Un simple cilindro puede ser un silenciador como el de la Figura B, que se coloca en el cañón de la pistola. Las miras telescópicas es frecuente verlas en rifles o fusiles, como el de la Figura C.

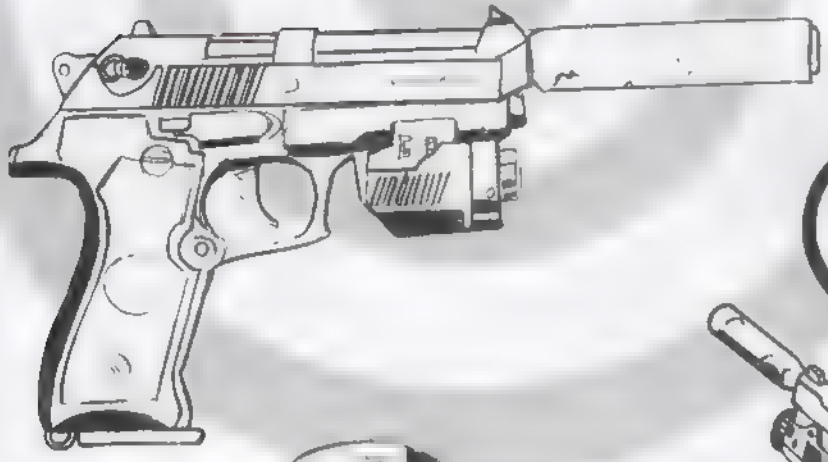
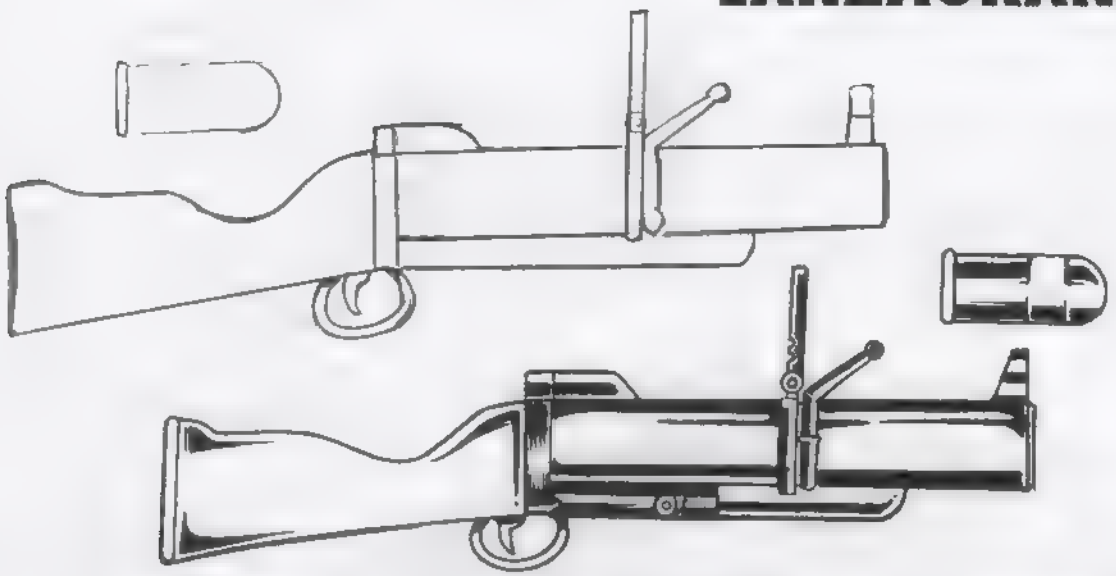


Figura C

LANZAGRANADAS



Esta arma no es precisamente un lanzagranadas, porque las balas que lanza funcionan como eso, como balas, pero al llegar a su objetivo explotan como granadas. Quizá entenderíamos mejor su función diciendo que es un lanzador de balas explosivas. Su forma es simple; la mayor parte en un cilindro, y para cargarla se abre por la mitad, permitiendo la entrada de una bala. En la Figura A tenemos el "alza" que sirve para apuntar a sus objetivos en diferentes distancias. Es un arma más destructiva que las vistas anteriormente y más propia de las guerras.

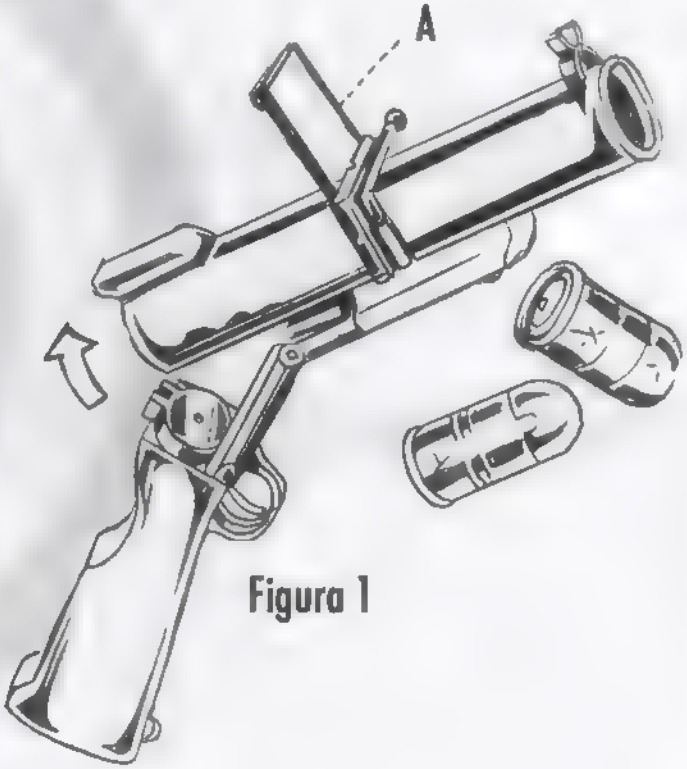


Figura 1

LANZAMISILES

No tendrás problemas para dibujar un lanzamisiles, sólo es un tubo con distintos gruesos; la parte romboidal que se encuentra al frente es el misil, pero lo realmente complicado podría ser la figura que sostenga el arma. El lanzamisiles cuenta con un par de patas al frente del gatillo, ya que al usarla es necesario cimentar estas patas en una base sólida para no ser imprecisos en el disparo. Ésta es una de las armas más destructivas, además de contar con un apuntador es muy fácil de transportar, convirtiéndola en un arma bastante eficaz.

GRANADAS

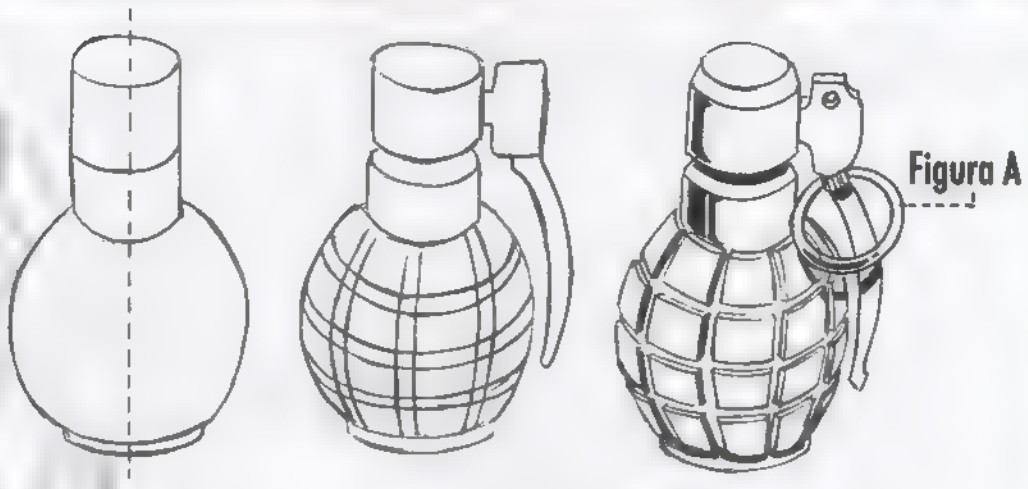


Figura A

Las granadas tienen un funcionamiento sencillo, después de quitarles la arandela **Figura A**, que es su seguro, explotan después de algunos segundos. La base de la bomba también es muy sencilla, al principio parece una botella, como la de un perfume, pero con más detalle toma la forma de granada. La figura de abajo es un mortero que lanza granadas como la de la **Figura B**, y éstas explotan al momento de hacer contacto con su objetivo. La base es bastante simple, pareciera como un telescopio mal colocado, pero con algunos detalles adquiere su forma de mortero. El que está aquí dibujado es de 81 mm., lo que quiere decir que el diámetro de sus granadas es de 81 milímetros, así como el diámetro del cañón del mortero.

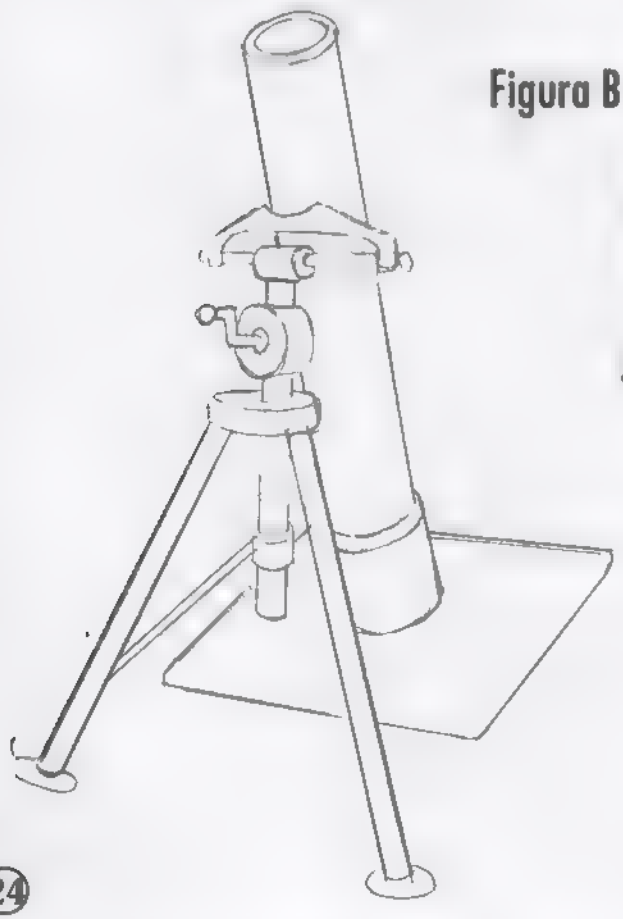


Figura B

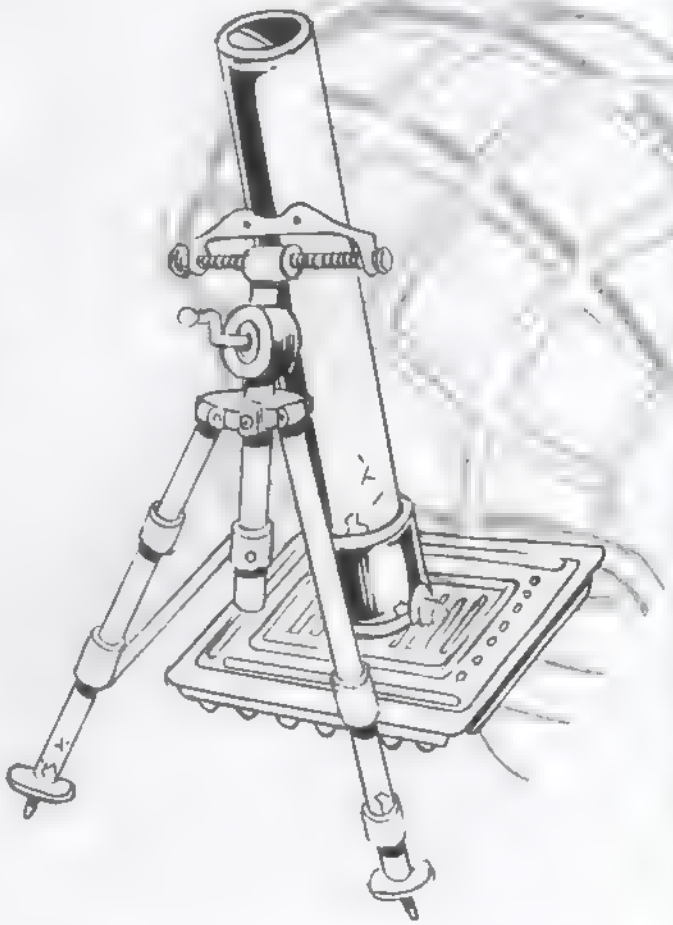
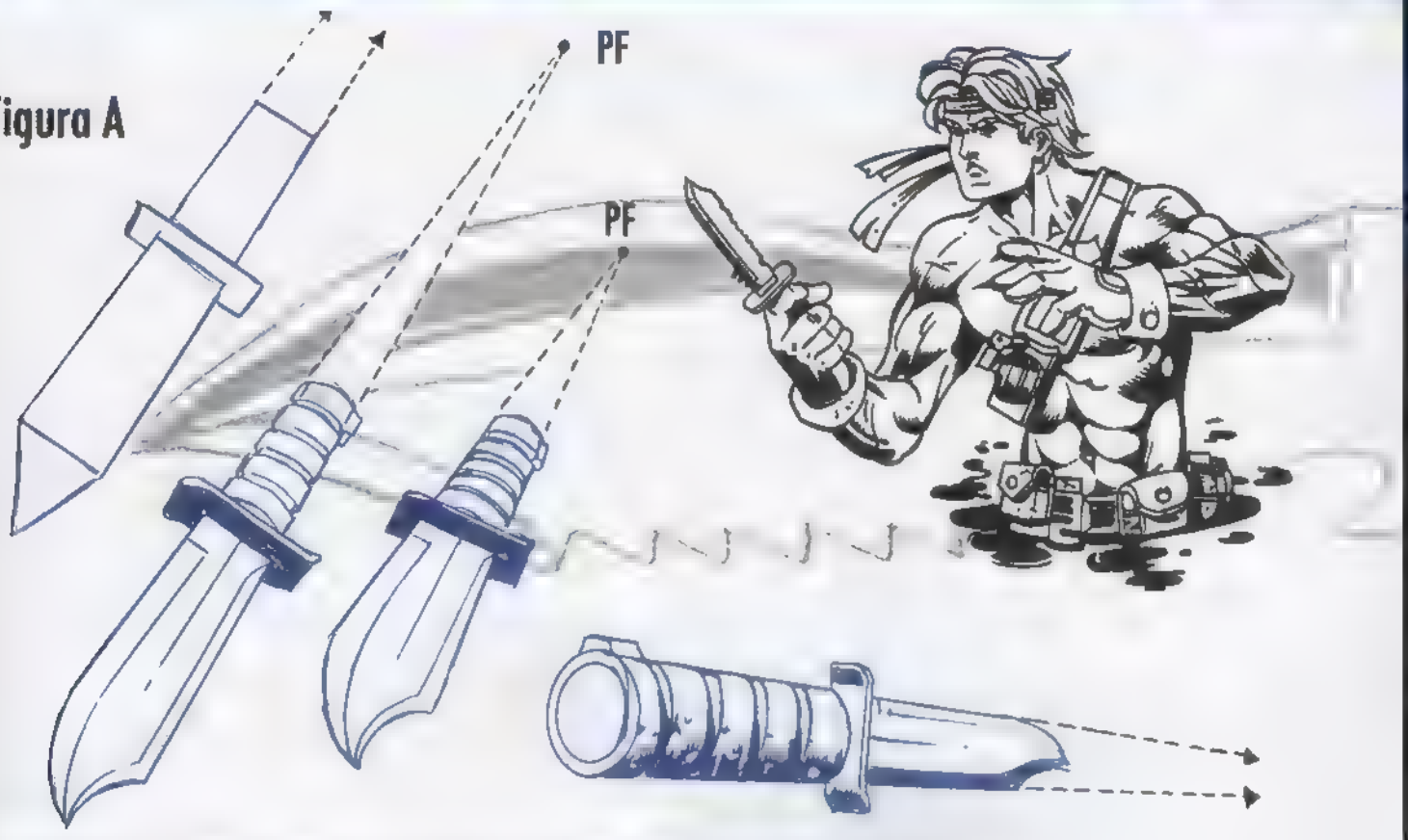
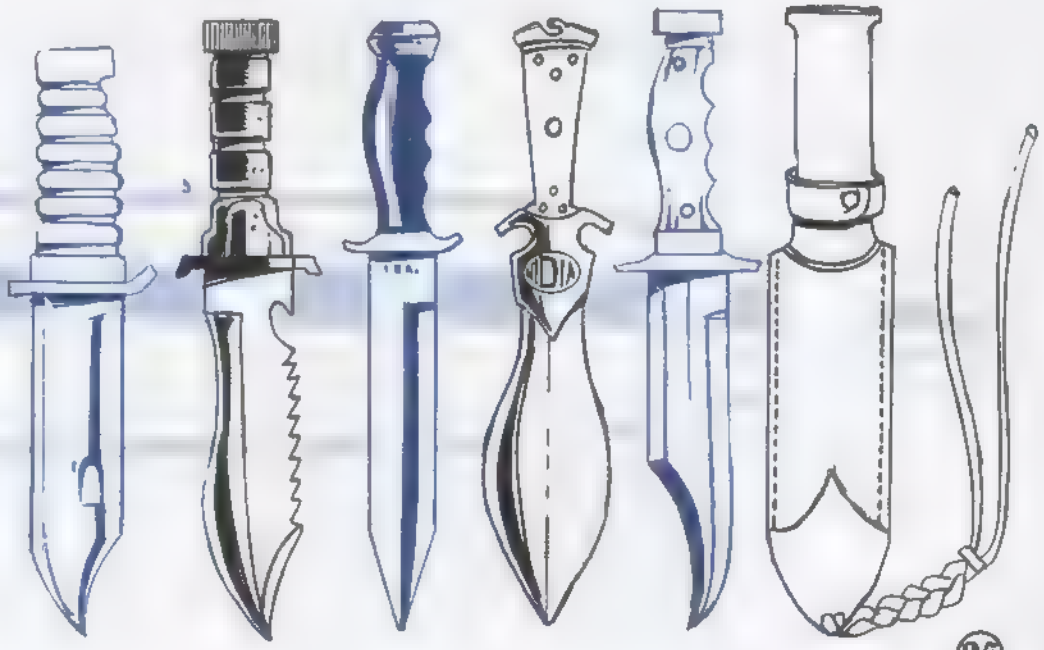


Figura A



Los cuchillos de campamento son un accesorio imprescindible para un soldado durante la guerra o para un cazador. Si alguno de éstos se queda sin balas, éstos sin duda serán un recurso de gran valor. Los cuchillos casi no son afectados por la perspectiva, porque no tienen un gran tamaño; entre más grande es un objeto, o más lo tenemos cerca de nuestros ojos, más será afectado por la perspectiva.

Figura B



En las Figura A tenemos un cuchillo afectado ligeramente por la perspectiva, con un punto de fuga. Si tienen alguna duda en el uso de la perspectiva, recuerda que se ha tratado en números anteriores. Aquí tenemos otros tipo de cuchillos, sus formas son diferentes tanto por el mango como por la hoja. En la Figura B tenemos una funda de cuchillo, las correas al final de la funda sirven para atarse al muslo o la parte del cuerpo donde se lleve el cuchillo.

Existen muchas versiones de las armas de las que hemos estado hablando, por ejemplo, en la Figura 1 tenemos una DERRINGER, que se caracteriza por su tamaño pequeño y porque sólo dispara una bala. En la Figura 2 se encuentra una DEFENDER, con capacidad de ocho tiros, parecida a algunas que hemos visto, quizá siendo su mayor diferencia el gatillo, que tiene una forma peculiar.

En la Figura 3 vemos una MATCH con cacha de madera amplia, y como puedes ver el cañón tiene una pieza metálica rectangular al final del mismo que la hace lucir imponente. En la Figura 4 tenemos un revólver con cacha y cañón pequeños, pero con 6 tiros (hay revólveres más robustos con 5 tiros). Y en la Figura 5 encontramos una carabina de caza y su uso es similar a los rifles que vimos antes, pero ésta se carga por el guardamonte.

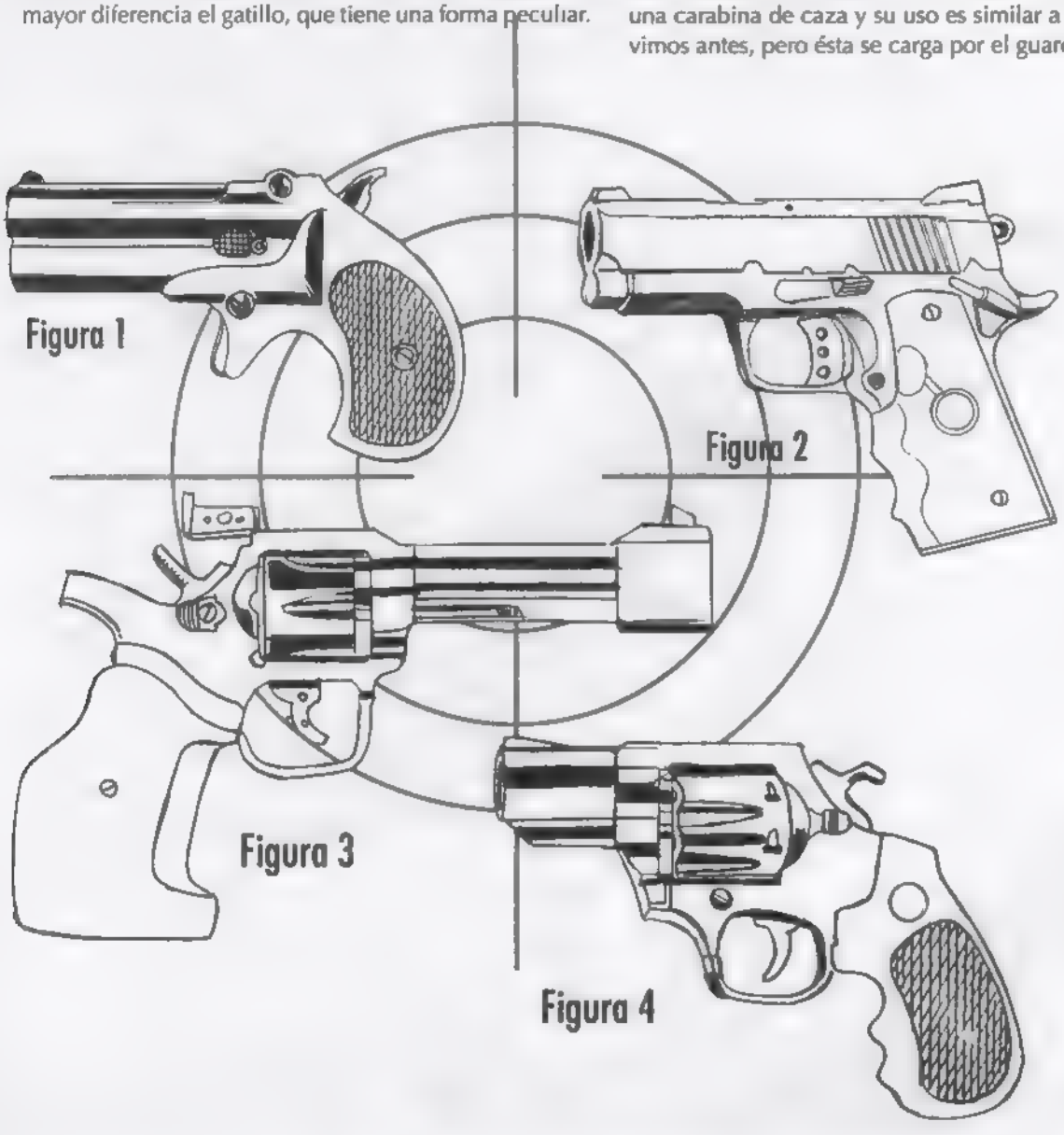


Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

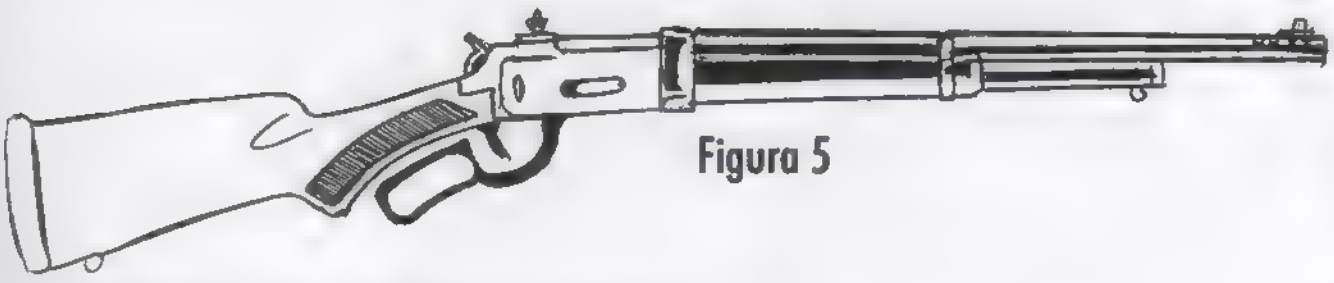


Figura 5

En la Figura A observamos una SIG-SAUER, cuyo cañón es distinto al de las pistolas que hemos visto antes. La Figura B es una GLOCK, una de las mejores armas (así calificada por expertos) y muy usada por los cuerpos policíacos en Estados Unidos. En la Figura C encontramos una BENELLI con capacidad de 6 tiros, y es de llamar la atención su cargador frente al gatillo, raro en una pistola actual.

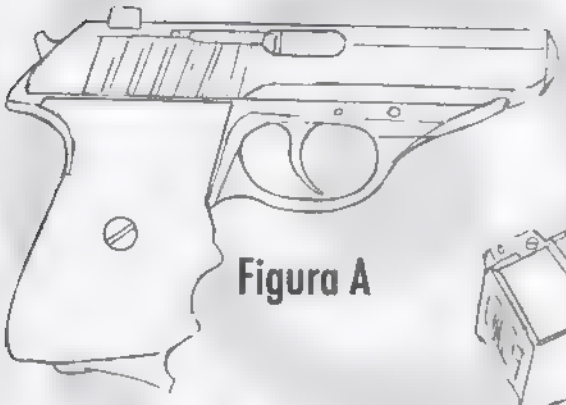


Figura A

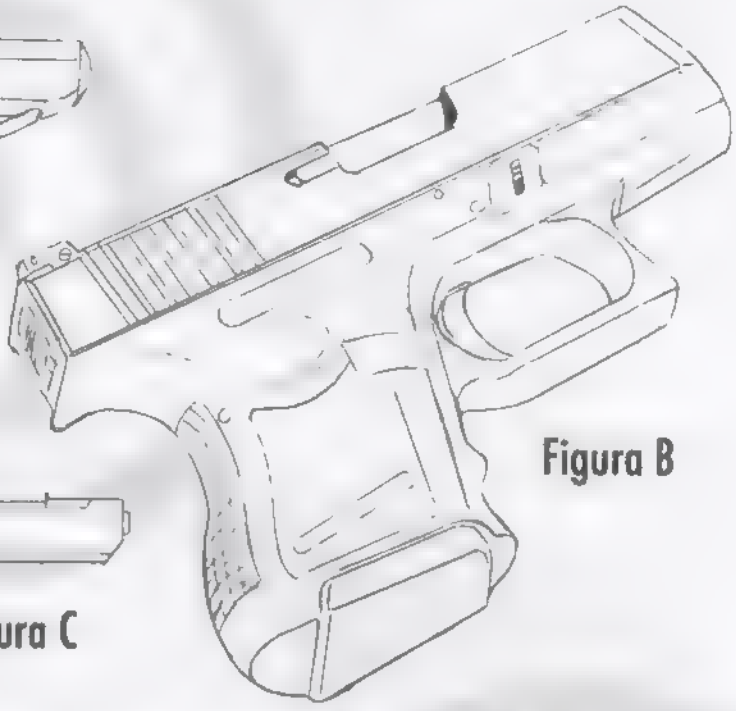


Figura B

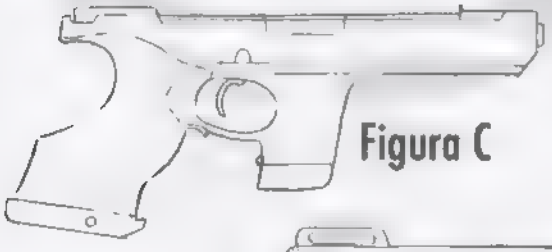


Figura C

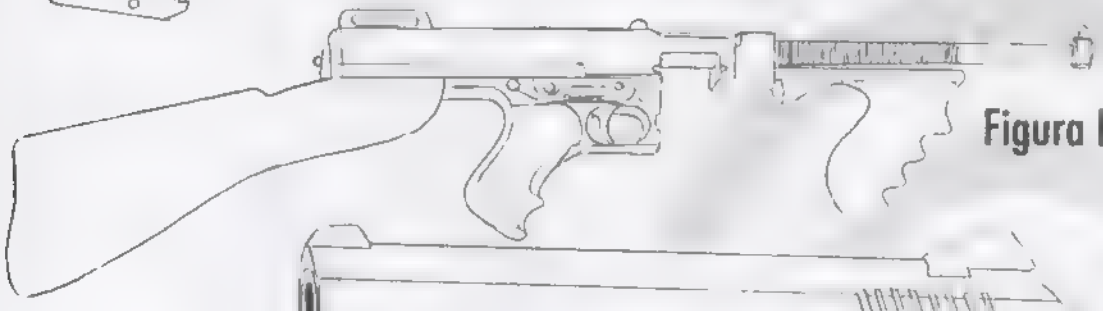


Figura D

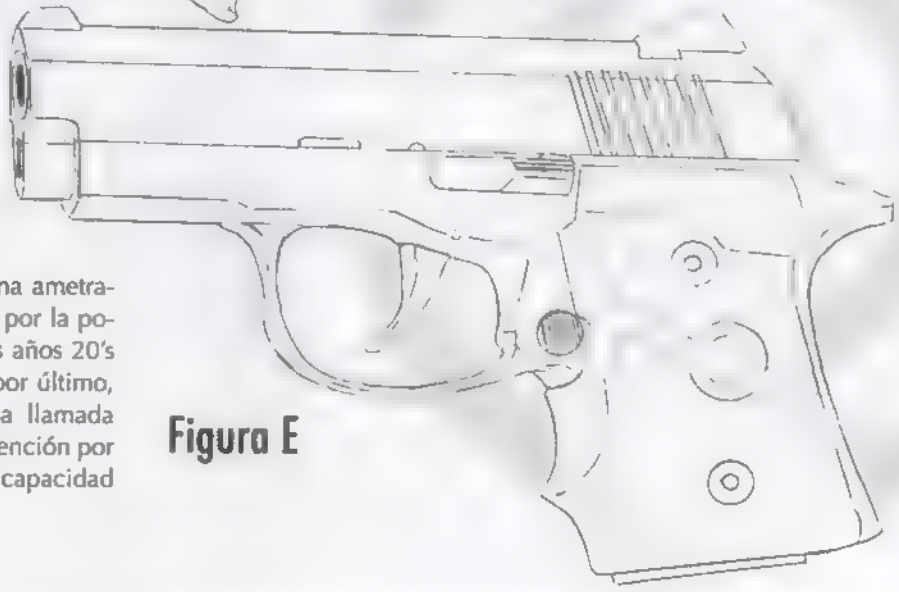
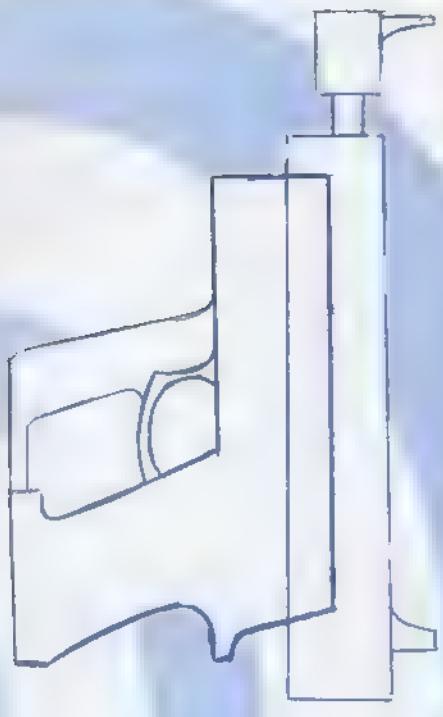


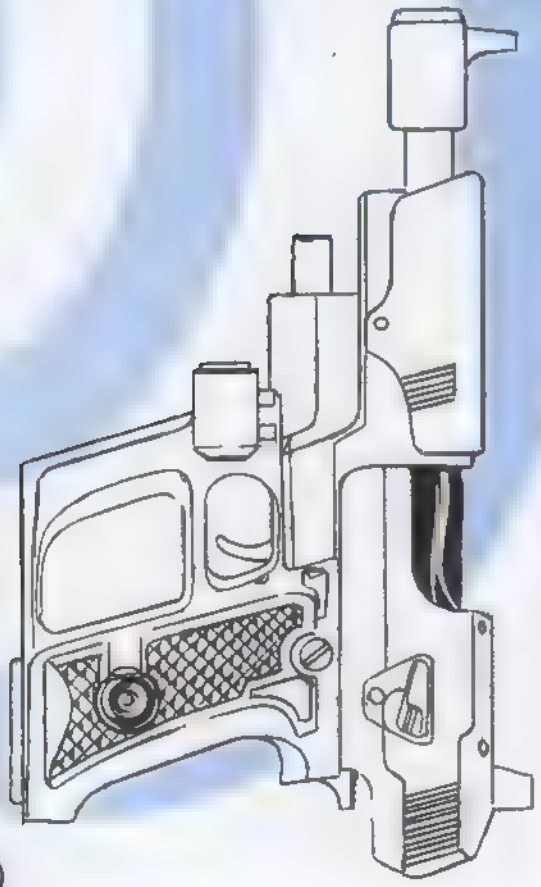
Figura E

En la Figura D tenemos una ametralladora THOMSON usada por la policía y los gangsters en los años 20's en los Estados Unidos. Y por último, la Figura E es una pistola llamada TAC NINE, que llama la atención por su cacha tan pequeña con capacidad de siete tiros.

CREANDO UN ARMA FANTÁSTICA



Toda invención tiene por fuerza un origen, una razón, una base; creamos en base a algo que vimos y nos gusta, creamos combinando ideas o utilizando nuestra imaginación, pero nunca partimos de cero, sino que tenemos, al menos, una idea de los referentes sobre los que vamos a crear. En éste caso tomamos como base algo ya existente, una pistola común, y la hacemos fantástica poniendo otro cañón encima de la pistola y otra cacha frente al gatillo. La idea de esta arma es que por abajo dispare balas y por arriba rayos. Además tiene frente al gatillo una mira láser.



CREANDO UN RIFLE DIFERENTE

Figura A

Figura B

En ésta ocasión usaremos la comparación de siluetas. A veces las líneas de adentro de un dibujo, cuando son numerosas, nos distraen de la forma general de un objeto. En la Figura A tenemos una AK-47 con una culata diferente a la convencional. En esta culata nos inspiramos para dibujar una que permite el paso del brazo completo; también nos inspiramos en la silueta del rifle (Figura C) para dar la forma básica al arma que crearemos (Figura D). En la Figura B te presentamos la silueta del arma que creamos.

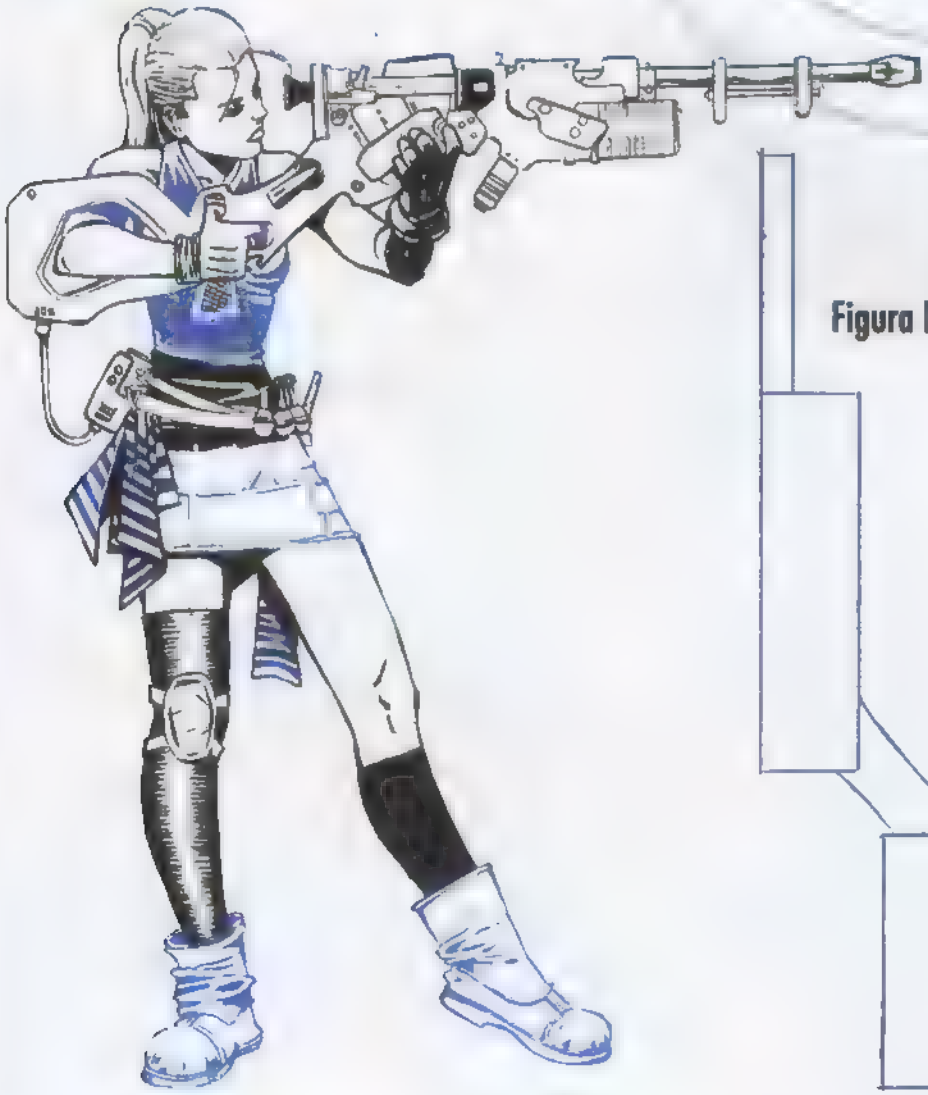
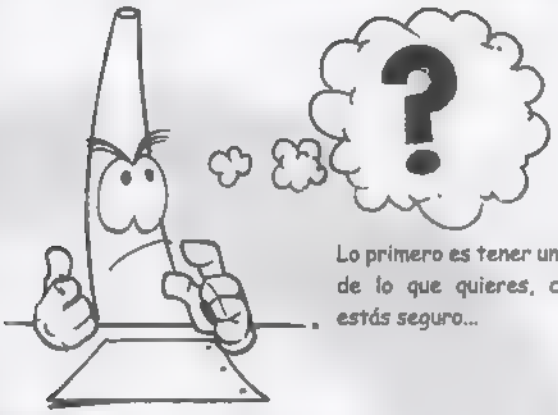


Figura D

Figura C

MÉTODO PARA CREAR ARMAS



Lo primero es tener una idea de lo que quieres, cuando estás seguro...

... propones una base, o sea que con un trazo muy simple dibujas la forma cuadrada de cómo se verá tu arma al final. Si no te gusta como se ve la base, es muy posible que no te guste el dibujo final.

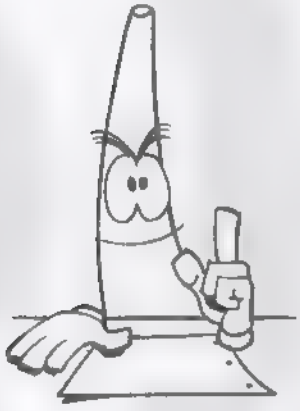
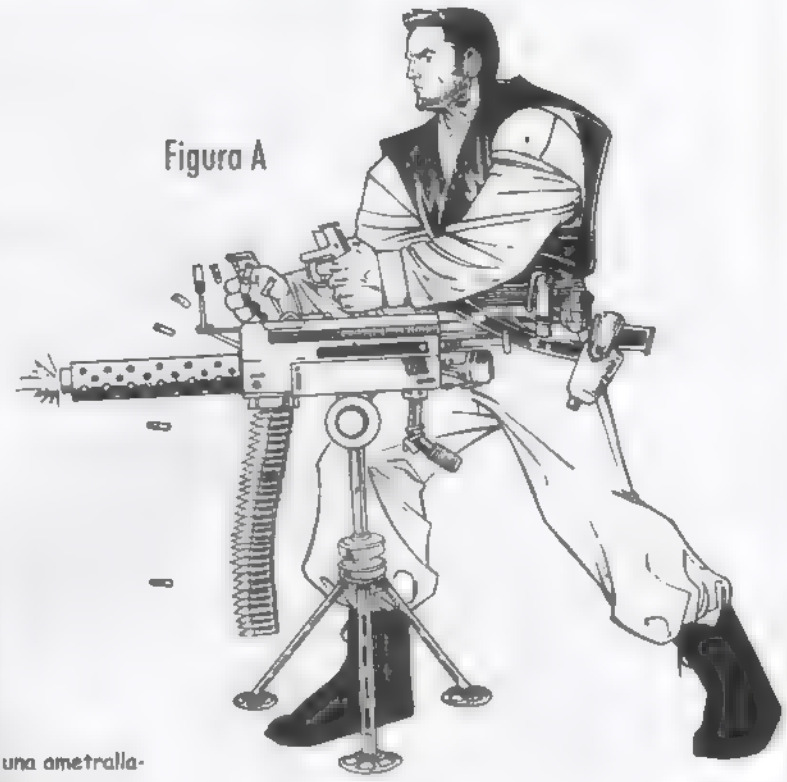
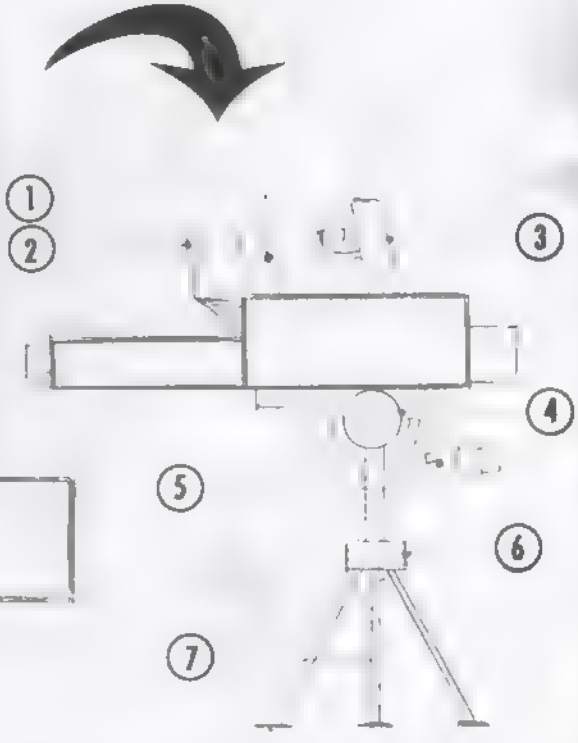


Figura A



Detalla. La idea que tuvimos es una ametralladora con tripié; la base es un rectángulo con un cañón. Para detallar y hacerla más real explicamos su funcionamiento:

1.- Es un mango para evitar que se mueva mucho la ametralladora al disparar.
2.- Mira en caso de usarse, no de pie sino a la altura del cañón.
3.- Gatillo para la posición de pie.
4.- Esta articulación permite a la ametralladora girar arriba y abajo.
5.- Mango para usar el arma no de pie y con botón para activar ráfaga.
6.- Rodamiento para girar el arma a la izquierda o derecha.
7.- Tripié.
Figura A. Posición de pie.

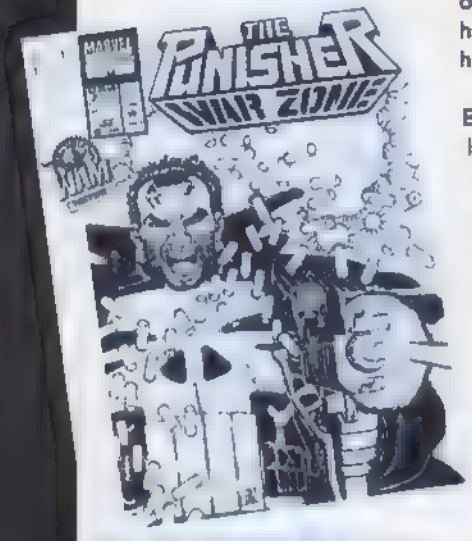


Existe un tipo de armas ficticias que tienden a ser enormes y que parecen ser muy destructivas. Por lo general son dibujadas así las armas en el estilo americano. El diseño de esta arma en particular es sumamente simple; se supone que sería de color negro, pero la hemos dejado en blanco para que veas los detalles. Se trata de una bazooka estilo americano. Podría ser también un lanzamisiles adaptando en el cañón del arma un proyectil.

El diseño de un arma no tiene que ser necesariamente complicado de hacer, por el contrario, como en este ejemplo, puede resultar una tarea sencilla.

LA IMPORTANCIA DE LAS ARMAS EN LOS CÓMICS

Por Fco. Javier Quintanar Polanco

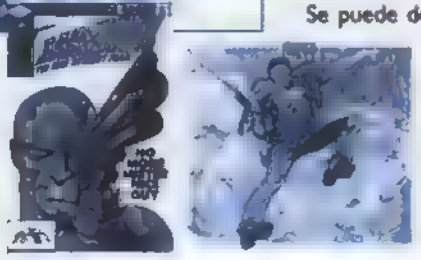


Nos guste o no, las armas son un invento que han acompañado al hombre desde el inicio de los tiempos. De la primera piedra afilada hasta el arma de destrucción masiva, las armas han sido una parte esencial dentro de la cultura humana, y en muchas ocasiones (junto con la política y la economía) han sido decisivas para definir el curso de la historia.

En las artes, su presencia es constante[1]; literatura, pintura, escultura... en algún momento todas ellas hacen uso de las armas dentro de sus disciplinas como un recurso sutil o vital.

En el terreno que nos ocupa, la importancia de saber dibujar armas no solamente cumple con un fin estético, sino que también constituye un apoyo tanto en el terreno narrativo como en el visual. El arma no sólo les dará un conjunto visual más atractivo, sino que aporta mucho impacto visual y cognitivo, que acentuará ya sea el dramatismo de un carácter, el tono amenazante de otro o la imagen de poder o de desafío de otro más.

Un arma debe corresponder con el entorno en que nuestro personaje (o personajes) se encuentre inscrito, también debe ser acorde al tono que el perfil del personaje posea, ya que como dijimos, puede denotar desde el estado de ánimo hasta el perfil psicológico del mismo. Aquí les daremos algunas sugerencias y ejemplos de cómo las armas pueden ser (valga el pleonasmo) verdaderas armas de apoyo en su narrativa.



LAS ARMAS EN UN CONTEXTO PERSONAL

Se puede decir que las armas pueden otorgar connotaciones de bondad ó de maldad, pero dichos valores le son conferidos de acuerdo a la relación que sostiene con el portador en sí, y de acuerdo al matiz y perfil del personaje.

Para ilustrar este punto veamos dos ejemplos, por un lado tenemos a los Fantastic Four (Cuatro Fantásticos), a quienes hemos podido ver usando armas de alta tecnología diseñadas por Reed Richards. Dada su naturaleza de aventureros e investigadores, sus armas van acorde al universo en que se desenvuelven; sus diseños son alucinantes, extraños y bizarros en muchas ocasiones[2], al igual que las funciones que desempeñan. Además, rara vez alguna de estas armas es letal, y más bien son usadas para prevenir o neutralizar una amenaza determinada. Así, sus armas se asemejan más a herramientas o utensilios para cumplir sus labores.

El Dr. Doom, su enemigo acérrimo, sirve para ejemplificar el punto opuesto; él también es inventor, pero como sus fines son más belicosos y agresivos, sus armas, aunque también poseen un diseño estrambótico y llamativo, son en la gran mayoría de los casos artificios de gran poder destructivo[3]. Y como éste podemos citar a una gran cantidad de villanos que existen en el universo de la historieta y que usan las armas como una manera de agredir o destruir a sus contrincantes. Es claro que el némesis de un héroe, como su exacto contrario, usará toda clase de armamentos para someter de manera definitiva a su rival.

NATURALEZA DEL PERSONAJE

En 1982, en el cómic Daredevil 184, Frank Miller presenta una portada que causó gran revuelo y que, a la fecha, es considerada como una de las portadas más sorprendentes de todos los tiempos. En ella podemos apreciar al héroe invidente Daredevil usando un revolver y apuntado en dirección al lector. La ilustración es sorprendente no sólo porque se representa a un justiciero haciendo uso de un arma de fuego, algo que rompe con su código de conducta, sino que además la composición de la misma nos muestra esta situación de modo impactante: La actitud del portador del arma es completamente de agresión y furia, y por la perspectiva en que el arma se encuentra (ésta domina casi totalmente el

cuadro) produce una sensación de amenaza ominosa e inmediata, como si la bala fuese a salir del cañón en cualquier momento. El fondo amarillo resalta la frase escrita en letras negras "No more mister nice guy" ("No más señor buena gente", expresión que significa que dejará de ser amable). Éste es un gran ejemplo de cómo un arma, cuidadosamente dibujada y mejor empleada, puede producir un efecto determinado en quien mira la imagen.

Antes de decidir si un personaje portará armas o no, es esencial que el dibujante tenga claras sus características para decidir de manera correcta cual es la que puede complementar de manera ideal a su creación. Imagínense como se vería esta escena: Punisher irrumpe dentro de la guarida de matones y mafiosos cargando únicamente un arma pequeña... obviamente, eso destruye la espectacularidad de verlo entrar en un sitio armado con digamos... una M16 y otras armas de respaldo. Es claro que el efecto dramático es mayor en el segundo caso y que, además, dado el perfil del personaje de Frank Castle (ex Marine, veterano de Vietnam, experto en armas de todo tipo y en combate cuerpo a cuerpo) es más adecuado cargarlo de armas de alto poder y explosivos varios, que tan sólo de un revolver. Castle es un personaje que planea cada incursión contra sus enemigos, por lo que estudia cuidadosamente a sus blancos, concibe sus estrategias y se anticipa a varios hechos de antemano.

Obviamente a héroes como Adam Strange o Flash Gordon también podemos ponerles un arma, pero dadas las características que ambos personajes comparten (aventureros temerarios, nobles y valientes que viven aventuras en planetas lejanos) se piensa más bien en un arma futurista, práctica, fácil de usar y de llevar, que sea sólo un recurso más que un apoyo esencial.

EL SIMBOLISMO DE LAS ARMAS

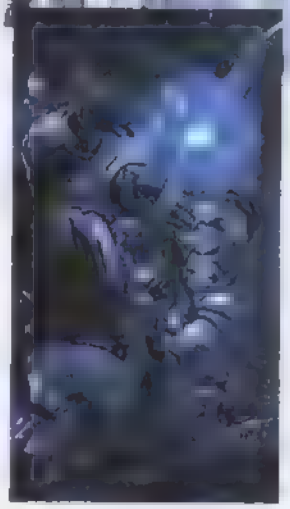
Un arma denota poder. La naturaleza e intencionalidad de dicho poder es directamente proporcional al arma que se elija; un revólver es ambivalente, puede hacer referencia a gente que desempeña una actividad ilícita, o por el lado contrario, a protectores de la ley que se valen de estos instrumentos para hacer valer su autoridad.

Las armas tienen tantos significados como modelos de ellas existen, así, una ametralladora de disco hace alusión a mafiosos o gángsters, mientras que una M-16 es más común entre tropas de asalto o grupos paramilitares.

Las armas blancas también tienen connotaciones muy particulares, más allá de las referencias fálicas tan difundidas por psicólogos o sociólogos, es claro que las armas punzocortantes denotan una intencionalidad. Así, un puñal o cuchillo que puede ser tanto un arma artera u homicida en las manos de un asesino o un psicópata, se transforma en un recurso de supervivencia en manos de un aventurero, o en una manera desesperada de defenderse para una mujer desvalida.

En cuanto a las espadas, éstas otorgan un aire de majestad y fuerza a su poseedor; un delicado y brillante florete da un aire de desafío, habilidad y cierta gallardía en las manos de El Zorro; mientras que un mandoble enorme y tosco da, en las manos de Conan el bárbaro, una imagen de salvajismo, fuerza bruta y majestuosidad.

Existe también un marco de referencia temporal que las armas pueden brindar. Si nuestro personaje porta una Luger (pistola de uso predilecto en los oficiales nazis) el referente más próximo del espectador lo remitirá a la Segunda Guerra Mundial, o supondrá que nuestro personaje tiene algún nexo con esa época histórica en particular. También es ideal para crear un curioso efecto "retro" o de cierto anacronismo si así se prefiere.



NOTAS AL CALCE

[1] *Inclusive la armería es considerada por muchos como un arte en sí, y hay mucha gente alrededor del mundo aficionada a las armas, más por un gusto artístico que bélico.*

[2] *Éste es un estilo que su creador, Jack Kirby, les confirió desde el momento mismo de su concepción y que hasta la fecha trata de ser respetado por el artista en turno que dibuje dicho título.*

[3] *Ni que decir que su propia armadura que es en realidad un fantástico arsenal ambulante, donde un sinnúmero de inventos mortíferos se ocultan. El villano deberá enfrentarse a múltiples adversarios, dadas sus nefastas acciones agresivas, por lo que intenta que sus armas siempre cubran un amplio rango de utilidades y dificultades.*

INFLUENCIAS E INSPIRACIÓN

¿Copiar o no copiar? He ahí el dilema

Los mediocres copian. Los genios roban.
Yo, que se lo robé a Dalí, que se lo robó a Picasso.

Por Francisco Espinosa

Estoy preocupado. Debo decir que como fan y como profesional de esto que llamamos "industria del cómic", me encuentro altamente preocupado. Y es que, siendo mi trabajo el de escribir, se me hace muy difícil copiar a mis artistas favoritos; ¿qué se supone que haga, que copie la trama completa de mi manga favorito y los ponga hablando español en vez de japonés?

Hoy parece que la última moda en cuestión de arte secuencial es copiar a tu artista favorito; o eso dan a entender un grupo de irresponsables que les están enseñando a calcar el trabajo de artistas reconocidos a ustedes, aficionados y aficionadas con inquietudes creativas; ¡como si enseñarles a medio trazar un cráneo estilo Clamp fuera suficiente para que pudieran hacer su propio Rayearth!

Aquí vemos como Willi... entender...

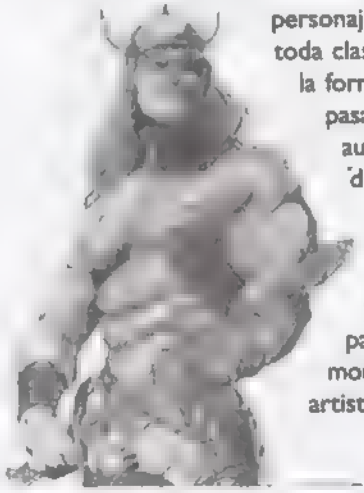
Definitivamente el excelente ilustrador ... Frazzeta fue una gran influencia en ... Buscema, Barry Windsor Smith y los demas artistas que han hecho a Conan

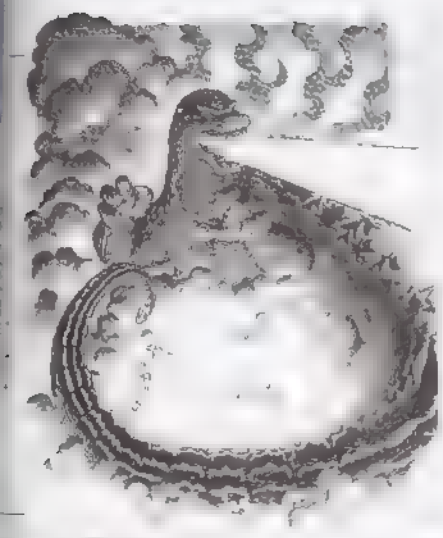
Por supuesto, todos empezamos en algún lugar, y casi siempre es copiando a alguien que nos gusta como trabaja; es parte de una exploración normal que indica, de principio, una vocación e interés en el arte; como cuando empiezas a reconocer tus emociones y sensaciones, la búsqueda de la voz artística es algo que cada realizador ha pasado en su infancia y adolescencia, en la que descubren que, para ser como tal o cual dibujante, hace falta mucho y, finalmente, si el proceso es el correcto, ni siquiera se quiere ser como éste a final de cuentas, sino como uno mismo. Esto es el inicio de nuestra INSPIRACIÓN.

La razón por la que los creadores que nos gustan, nos gustan (vaya la redundancia), es porque nos regalan con cada trazo su visión del mundo, la forma como ellos entienden y ven nuestra realidad aburrida y cotidiana, convirtiéndola en algo nuevo y excitante a nuestros ojos; algo mágico. Si pudiésemos copiar esa forma de ver la vida y venderla como si fueran chicles, ya no serían tan interesantes. Ellos nos regalan un trozo de su vida con cada toque de lápiz. Así mismo, nuestra responsabilidad como gente con inquietudes artísticas es regalar lo único que tenemos: Nuestra distintiva forma de ver el mundo.

El trámite de copiar, sin embargo, es necesario para poder despertar nuestras habilidades. Ningún artista se hizo por creación espontánea y todos tienen elementos en su trabajo que nos remiten a creadores previos. Esto se llama INFLUENCIA.

Analicemos detenidamente este proceso. X persona, normalmente a corta edad, siente la inquietud de llenar las hojas de atrás de sus cuadernos con dibujos de sus personajes favoritos, para ello consigue toda clase de material de referencia en la forma de ilustraciones y revistas, y pasa su tiempo –recreo, viajes en auto o transporte público, la clase de matemáticas– copiándolos en cuanto papel se le ponga enfrente; con el tiempo se irá haciendo mejor, hasta que ya no necesite ver al personaje para poder proyectarlo. Para este momento, seguramente, nuestro artista ya será héroe en su escuela y





...es imprescindible para ...r Adams.

todos le pedirán un dibujo, tendrá clubes de fans y las personas del sexo opuesto caerán derretidas ante su talento. Una persona de pocas miras creerá que ya arribó al cielo de los dibujantes y, una de dos; decide dedicarse a la carrera de su vida –médico, ingeniero, o (para vergüenza de su familia) político– en cuyo caso tendrá las mejores oportunidades de hacerse de un futuro, o buscará una carrera en el arte.

Si esta persona se cree lo que le dice su mamá, sus amigos o su novia –que varía en el rango de "dibujas muy bonito, m'ijo" hasta "¡deberías de estar trabajando para DibujArte!"– y se convence que ya es un gran creador, tenemos un problema. Esta persona lo único que ha hecho es copiar los monitos de las revistas –bajo ese concepto, no menospreciando el trabajo de los dibujantes originales, sino la profundidad de visión que éste tipo de personas tienen sobre lo que hacen–, sin llegar a comprender el trabajo que implica haber llegado ahí y habiendo absorbido los vicios y defectos de estos artistas, sin casi ninguna de sus virtudes.

La mayoría de los dibujantes han pasado por un proceso de preparación riguroso y metódico –o al menos así debería ser– en el que aprenden a codificar el mundo de acuerdo a su arte, y es después de dominar las técnicas que se estiliza su trazo, creando lo que se conoce como ESTILO. Si nuestro artista no pasa por este proceso, asumirá las características estéticas de los creadores a los que copió sin entender cómo funcionan. Por esta razón es que tenemos miles de dibujantes que hacen ojos grandes creyendo que eso es hacer "estilo manga", cabezas alargadas y sin cráneos tratando de venderse como el próximo Humberto Ramos, o hartas rayitas en el entintado dizque porque así dibuja Jim Lee. Si por el contrario, nuestro individuo, pese al clamor popular, entiende que todavía no es ni Dios ni Osamu Tezuka, buscará maneras de mejorar su trabajo. Y es ahí donde comienza ése largo proceso de preparación rigurosa y metódica, en el que los artistas, después de deshacerse de los vicios adquiridos tras tanto copiar a otros ilustradores –y es que no se puede aprender lo básico desde la visión ajena–, descubren que el dibujo, como todas las artes, es un trabajo de observación.

El ambiente, su cultura, sus raíces influirán determinantemente en la forma en que cada quien se vierta en su trabajo. Todos somos un conjunto de experiencias únicas que nos definen como individuos, y son esas experiencias las que nos dictan cómo vemos el mundo. Si tú pones a dos artistas a observar el mismo lugar desde el mismo punto, nunca obtendrás dos representaciones iguales; los más preparados tendrán, obviamente, más herramientas para resolverlo, mientras que uno mediocre recurrirá siempre a los mismos trucos y trampas. Sin embargo, es natural que cuando una persona está tratando de encontrar su estilo recurra a aquellos artistas que despertaron en él las ganas de expresarse. Algunas veces es una influencia inconsciente, traducida a través del trazo y que, incluso, pasa desapercibida para el artista; otras, esta influencia es totalmente planeada e incluso buscada para resolver cosas que no dominamos; algunos adoptan las atmósferas de ciertos dibujantes en sus escenarios, texturas de roca, árboles, etc.

Por esto, gente como Joe Madureira en algún momento de su vida deja de intentar ser Jim Lee y se acerca más al estilo de los ilustradores japoneses; Bruce Timm, productor y diseñador de personajes de las series animadas de Batman y Liga de la Justicia, nos parece una mezcla entre Jack

Mientras que Adams es un referente innegable en la obra de nuestro compatriota Humbert

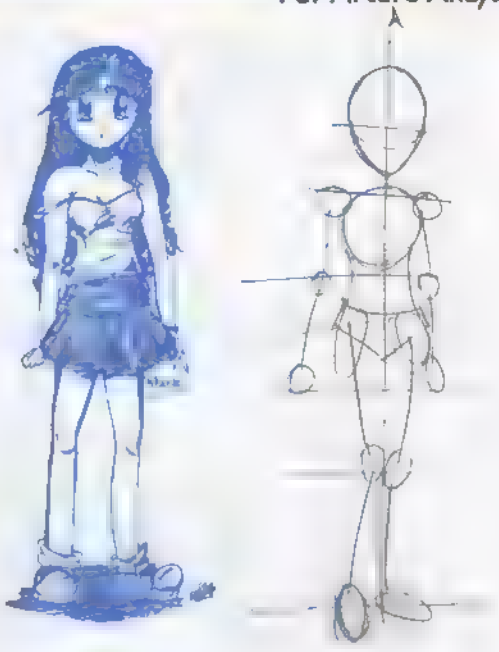
Kirby, Milton Cannif y las animaciones de Max Fleischer; Humberto Ramos encuentra su estilo en la estilización japonesa y el dinamismo de Arthur Adams, y así con todos los artistas que gustemos analizar.

Las influencias son esenciales para encontrar nuestra propia voz, para evolucionar no sólo nuestro estilo sino el arte en general. A esto me refiero yo, como Dalí anteriormente y Picasso antes que él, cuando hablan de robar. Roben la inspiración de cualquier lado, busquen en otros artistas las formas de solucionar su trabajo, pero nunca, nunca copien. Busquen el oficio y amen lo que hacen, no se conformen con ser buenas copias de un excelente artista y conviértanse en el mejor artista que puedan llegar a ser. Evolucionen, crezcan, sueñen, vivan, y sobre todo, nunca olviden que cada trazo suyo debe contener un pedacito de su vida. Entonces serán verdaderos artistas... y yo podré dejar de preocuparme.

Revisión de Portafolios

Por Arturo Anaya

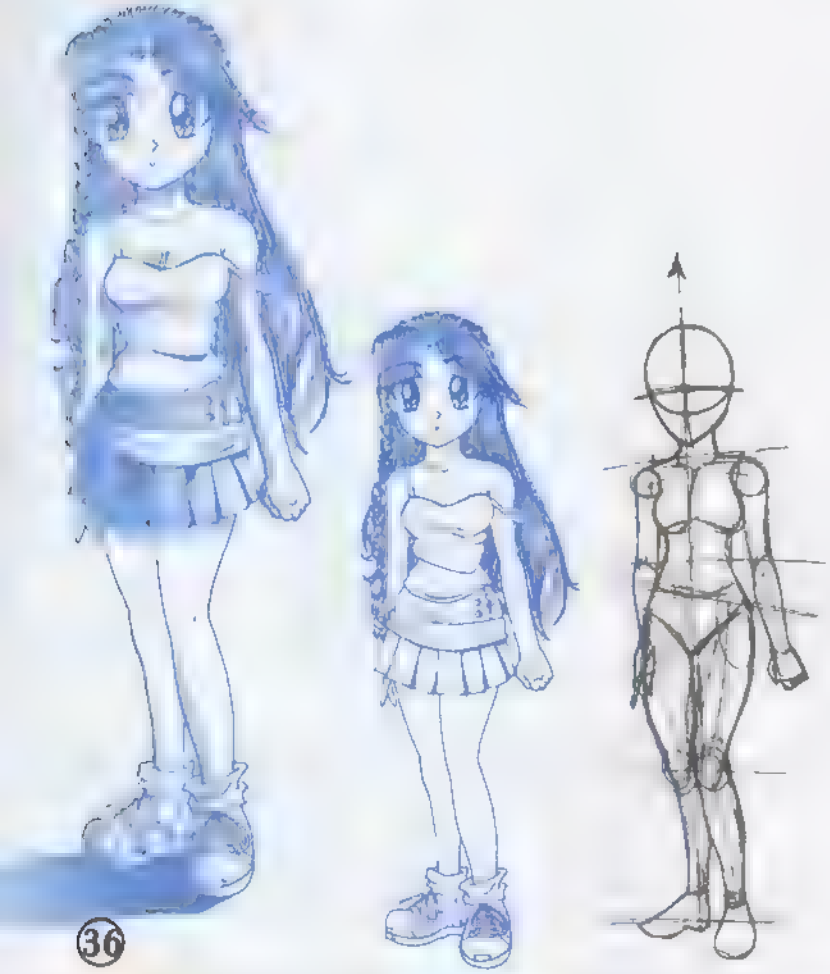
¡Saludos, amigos de DibujArte! Una vez más estamos en su sección "Revisión de Portafolios". Esperamos recibir más dibujos suyos para revisarlos, porque esta sección, recuerden, les pertenece; tengamos en cuenta que mientras más ilustraciones manden, más oportunidades tendremos todos nosotros, y digo nosotros ya que todos aprendemos con cada dibujo revisado. Así pues, pasemos a sus trabajos.



¡Hola! Me llamo Diana Lizbeth, tengo 13 años. Aunque no tengo todo los números, la verdad me encanta el trabajo que realizan, me gustó mucho el número 36 de Goji y Angel, ya que colecciono Conexión Manga y me gustan mucho esos personajes, aunque no encuentro la historieta por ningún lado.
Bueno, cambiando de tema, me gusta mucho la sección "Revisión de Portafolios" porque creo que son de mucha ayuda las críticas de los demás, pues nos ayudan a mejorar, y por eso les mando mi dibujo porque me fallan mucho las manos, las piernas, me salen horribles los hombros, también se me dificultan los pliegues de la ropa, los colores, etc. (En fin, todo).
Sé que mi dibujo no es muy bueno que digamos, pues aunque llevo ya un año y medio practicando, todavía se me dificultan algunas cosas.
Bueno, de antemano gracias y espero sus críticas.

Diana Lizbeth Ruíz.

P.D. ¡Sigan así!

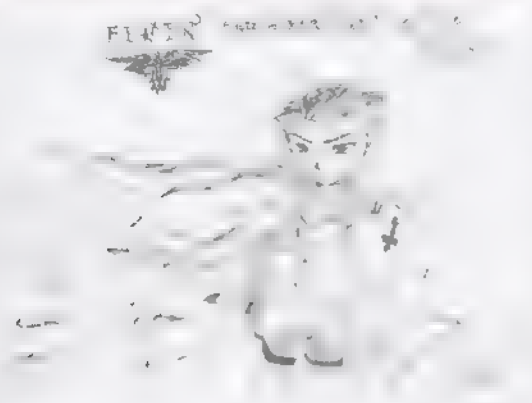


¡Saludos, Diana; Tu dibujo, para tu edad y el tiempo que llevas practicando, es muy bueno y nos alegra saber que gente tan joven está interesada en el dibujo. Ahora, para que tu trabajo sea mejor debes considerar la ubicación de tu personaje dentro del formato en el que estás dibujando, que en éste caso es una hoja tamaño carta, para comenzar siempre con el trazo de un eje principal de cabeza a pies y éste debe ser paralelo al corte de tu hoja, pues es imprescindible para dar equilibrio a tu personaje, de lo contrario parecerá que se cae. Enseguida bocetas el famoso "esqueleto"; te recomiendo que te ayudes con los ejes de los hombros, cadera, rodillas y pies. Desde aquí ya debes visualizar bien la proporción de la figura. Observa bien y verás que hay cierta proporción de distancia entre ejes, de los pies a las rodillas, de las rodillas a la cadera y de la cadera a los hombros. Tomando en cuenta dónde quedan ubicadas las articulaciones de la figura, nos disponemos a dar volumen a las extremidades; es importante notar que el eje principal (el que tiene la flechita) está en relación con el pie de apoyo, en éste caso el pie izquierdo. Entonces sí, ya teniendo noción del volumen de las extremidades, las definimos en el trazo final, así como la ropa. Aquí en la ropa hay que destacar que no debemos saturarla de líneas que pretenden ser pliegues; dos o tres líneas con buena intención son suficientes. En esta parte del dibujo es notoria una de las principales correcciones hechas a tu dibujo; las piernas, que si notas, verás que las torneamos haciendo más anchos los muslos y la pantorrilla en relación con las rodillas, que apenas son sugeridas por un par de diminutas líneas. Es importante resaltar que con algunas posturas algunas veces cabe la posibilidad que ciertas partes del cuerpo no se vean, como en éste caso la mano izquierda.

¡¡Hola!! Les mando uno de mis trabajos, al cual le he dedicado algo de tiempo, por lo que quisiera pedirles que por favor lo revisaran y a la vez criticasen mi dibujo para corregir los errores que tengo y que no he podido erradicar.
Por otra parte, los felicito por tan buena revista de la que he aprendido muchas cosas, espero que sigan durante mucho tiempo.
Atte. **Gustavo Nava Aguilar.**

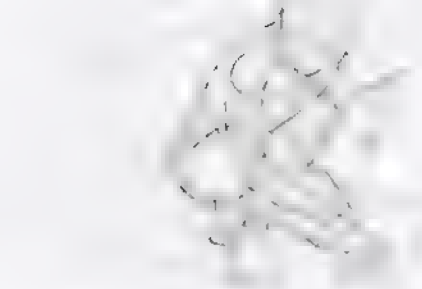
¡Pues agradecemos tu confianza y tu opinión acerca de la revista, Gustavo! Con respecto a tu ilustración, podríamos aconsejarte que haciendo el trazo preliminar (esqueleto) se puede empezar a deducir las proporciones de la figura. Desde aquí ya se pueden notar las dimensiones de las extremidades (brazos, torso, piernas y cabeza). Observa lo similar de las distancias entre la cadera, los hombros y las rodillas. Recuerda que este paso del dibujo es indispensable. Después damos volumen a nuestra figura. Aquí, incluso, podemos empezar a definir el volumen y la forma de las manos; nota que la mano izquierda casi no se ve. Y podemos ver la corrección que se hizo en el brazo derecho en donde no existía proporción; nos referimos a la distancia del hombro hacia el codo y del codo a la muñeca, así como las dimensiones de la mano. Ya en el trazo final podemos hacer evidentes las correcciones hechas a tu dibujo. Por supuesto la indicación que dijimos del brazo derecho y la cadera también se modificó; apoyándonos en el eje de la cadera es posible ver cuál de las piernas es la que soporta el peso del cuerpo y cuál es la que tiende al equilibrio.

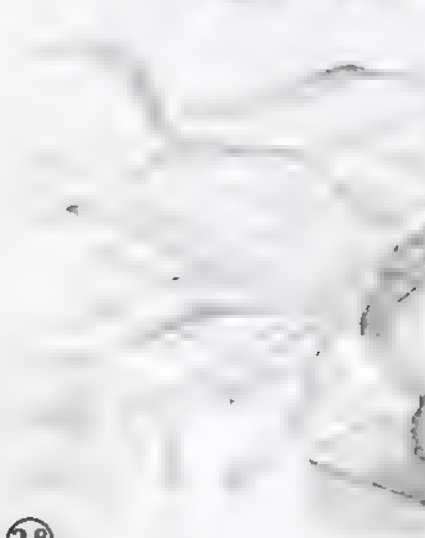
Al momento de aplicar los medios tonos (grises o sombras) es muy importante primero ubicar una fuente de luz, o sea, decidir en qué dirección pega la luz al cuerpo, para así trazar las sombras en la posición contraria a la iluminación. Nota también que los pliegues de la ropa fueron sustituidos por líneas más largas que nos dieran una mayor sensación de realismo; los pliegues en el pantalón prácticamente fueron eliminados de éste, pues aparenta ser una prenda aún más ajustada que la blusa (ombliguera).



Hola. Espero que me presten un segundo de su tiempo para leer mi carta y así ayudarme. Primero que nada los felicito muchísimo por su revista DibujArte. Para mí es una gran ayuda que me hace mejorar en lo que me gusta hacer, ¡dibujar!
Son unos excelentes dibujantes, los admiro y por eso acudo a ustedes para que me ayuden a encontrar mis errores, para saber que hacer al darle vida a mis creaciones. No he tomado clases especiales y nadie me ha enseñado, pero me fascina dibujar, siempre lo he hecho, desde que me acuerdo.
No llevo mucho comprando sus revistas, a decir verdad ya había escuchado de ellas pero no las había comprado y desde que compré una me di cuenta que me ayudaba mucho en cosas que no sabía, como mejorar y como corregir; espero sigan sacando reediciones, porque obviamente me las he perdido y me gustaría tenerlas.
De antemano ¡¡gracias!! a todos los que laboran en la revista por la ayuda y apoyo que nos dan a los chavos como yo. Se despide de ustedes esperando pronta respuesta.
Jairo Robles Barrios. (14 años)
P.D. Me encantó el dibujo de la portada de la reedición número 18.

¡Gracias por tus comentarios Jairo, y te pedimos que sigas dibujando y no dejes de intentar ser mejor en tu trabajo! Ahora, el principal problema que encontramos en tu dibujo es la anatomía; desde luego al hacer un escorzo complicado como éste se corre el riesgo de cometer varios errores de proporción y de equilibrio. Para comenzar hemos de señalar que la proporción es un tanto incorrecta, el cráneo es demasiado grande en relación al resto del cuerpo. La postura también presenta problemas, ya que la columna vertebral está muy recta si lo que se pretende es que el personaje esté en cuclillas. Lo primero es bocetar el esqueleto del escorzo, tratando de dar proporción al torso y extremidades en relación a la cabeza. Debes notar que la columna está torcida hacia el frente, esto para dar equilibrio al personaje. Inténtalo tú mismo y nota que te agachas doblando tu espalda para mantenerte en equilibrio, de lo contrario te caes para atrás o haces demasiada fuerza en el abdomen y cuello para lograr mantenerte en pie.





Luego comenzamos a dar volumen al cuerpo y vemos los planos en los que se divide el dibujo; primer plano, brazo derecho; segundo plano, pierna derecha, torso y cabeza, y tercer plano, mano izquierda. Esto es importante apreciarlo para poder dar cierto tamaño a las partes del cuerpo que están en cada uno de los planos, del primero al último es de más grande a más pequeño. Aquí también ya podemos ir trazando de manera suave la ropa y la capa-bufanda, que corregimos a continuación. La aplicación de las sombras de forma básica se define con un punto de luz, del cual debemos ubicar su origen. Como puedes ver, la capa-bufanda tiene menos líneas ahora, sin embargo, estas tienen mayor coherencia, es decir, nos dan una mayor sensación de ser un objeto de tela o material similar que ondea por el aire. No olviden colocar sombras de los personajes cuando los ubiquen sobre algo, en éste caso sobre la columna .

Revisión de Portafolios

¡Hola, estimados amigos de DibujArte!, la presente es con el fin de saludarlos y felicitarlos por tan estupenda revista, de la cual soy lector y admirador, en especial de los dibujos y consejos que tanto me han servido para el desarrollo de los míos; me refiero a "Draco".
Me gustaría que corrigieran y publicaran los dibujos que les mando, como un favor muy especial, ya que para mí sería un gran honor ver publicados mis dibujos en tan estupenda revista.
Sin más, se despide con toda ilusión de ver realizado uno de mis sueños. Y saludos a todos los que hacen posible ésta súper revista.
Atte. **Yair Navarrete Baños (Madness)**, lector de 15 años.

Buen dibujo Yair, no obstante, padece algunos problemillas leves. Comenzando por el trabajo de la anatomía; por ser un dibujo de tendencia caricaturesca no es muy notorio, pero si lo llevamos al terreno del cómic, se verá en serios líos de expresión. Primeramente debe trazarse el famoso esqueleto para ubicar nuestros elementos en juego (personaje principal, mujer y luna), desde este paso ya puede apreciarse hacia donde miran nuestros protagonistas y las posturas que queremos adopten éstos.
Entonces podemos aplicar el volumen de los cuerpos y hasta el de la ropa, elementos como las manos y el cabello ya pueden comenzar a definirse. Ahora se han corregido los pliegues de la ropa. ¿Cómo? Toma en cuenta esquinas como los hombros, el codo y los dobleces del cuello de la camisa; de ahí tira las líneas que juzgues pertinentes para que representen los pliegues (la cantidad de pliegues dependerá del material que se vaya a representar, entre más duro sea este material menores serán los pliegues que se formen sobre él). Observa que la chica del fondo ha cambiado, las proporciones anatómicas han resuelto el problema, así como la mano del héroe, que continua siendo una mano caricaturizada que no deja de expresar lo que se pretende. Lo importante aquí es dar mayor expresividad a los personajes, evitar que luzcan rígidos y excesivamente serios.
Practicar constantemente la figura humana es la solución. ¡A trabajar!

BUZÓN

Es la primera vez que les escribo y, bueno, la verdad su revista es muy buena, tiene buenos tips y ese rollo, pero lo que no me cayó muy bien es que en el número 41 viene una reseña de Miller, pero pues se ve que es más bajado de Internet que nada, DibujArte es de México, ¿¿¿no???, sale en México y en la reseña ponen Lobezno a Wolverine, en España es donde le dicen así, no se por que traducen todoooo y aparte los cómics salen como tebeos... digo, por lo menos si lo bajan... adécuenlo para México, esa es mi opinión, y sigan con la revista que es ¡¡EXCELENTE¡¡

Enrique Imuris Díaz Terán Leyva.
darth_crow@hotmail.com

Bueno, por principio de cuentas tenemos que decir que el artículo no fue bajado para nada de Internet, tal vez encuentres similitudes ya que éste es uno de los medios más rápidos para obtener información, sin embargo, cada artículo se pide especificamente a Oswaldo, que es el escritor que se encarga de documentarse lo más posible, incluso aún si desconoce el tema. Fue un error nombrar a Wolverine Lobezno, en eso estamos de acuerdo y pedimos disculpas.

Es la primera vez que compro su revista.... soy dibujante de manga y me fascinó, está muy bien hecha, tiene un buen precio y mucha buena calidad (mejor que otras porquerías del mercado), presentan buenas técnicas de dibujo y artículos interesantes...

P.D. Me gustaría algún día mandar un dibujo.
Sakusssss.

Lo estaremos esperando.

¡Hola! Saben, me encanta su revista, me encantaría conocerlos, porque yo soy principiante, además me gustaría aprender nuevas técnicas para mejorar mis dibujillos. Espero que sigan así, y que ya pongan o creen su página web para ver sus dibujos y sus lecciones en Internet. ¡Ah!, y por cierto, pueden poner en la revista una lección de tipos de alas como ángeles o partes de hadas o animales con forma humanoide, (creo que exageré mucho en pedir cosas) disculpen, espero su respuesta.

Atte. **Akary.**
gotick_shadow@yahoo.com.mx

Bueno, hemos tenido problemas con la página web, extrañamente siempre nos quedamos sin Web Master. Si alguno de nuestros lectores está interesado en ayudarnos a este respecto, estaríamos muy agradecidos. El número 41 es un especial de alas donde podrás encontrar de todo tipo de estas prótesis, también puedes checar el 45 que es un especial de Híbridos.

Saludos a los amigos de DibujArte, es todo un logro poderles enviar esta carta ya que he estado intentando comunicarme con ustedes pero no sabía como (a parte que las tareas no me dejan tiempo libre), pero aun así aquí me tienen, tras esfuerzos logrados, pues he terminado mi tarea a las 12:45 a. m. Ustedes saben cuanto trabajan en elaborar la revista y que todos colaboran entre sí, pero aún no me sería válido decirles que son CH*NGONES porque es muy poco.

El favor que nos hacen es traer la enseñanza de lo que muchos estiman es algo que no merece ser considerado bueno y que su revista es simplemente buena, PERO ÉCHENLE GANAS, PORQUE AÚN QUEDA MUCHO POR DAR.

Bueno, bueno, ya se acabo el espacio y no resuelvo mi duda pero ahí les va... yo quiero comprar las revistas del 1 al 21; ¿cómo le hago si las quiero comprar por mitad?, primero la mitad y después la otra; ¿cómo le hago?, además por ahí me calentaron la cabeza, se preguntan cómo puedo estar segura que mis revistas van a llegar, ¡¡si no llegan voy a morir!! Por eso les pido, les suplico por el mar de lágrimas de sueño que estoy dejando, explíquenlo antes que me gaste el dinero en pinturas o labiales.

Atte. Su amiga anónima, pueden decirme CHULA.

ATENCION A LAS LECTORAS; POR SÍ YA SE DIERON CUENTA, LOS CHICOS NOS HAN GANADO EN LA GALERÍA DE LECTORES, VAYAMOS PONIENDO LAS RIENDAS EN ESTA SITUACIÓN, PORQUE AHORA QUE LLEGUE YO LA REVISTA SE TAPIZARÁ DE MIS DIBUJOS, JA, JA, JA, JA, JA. (Y que a la primera me saquen o ni siquiera publiquen mi dibujo). CHAAO.

Muchas gracias por tus palabras Chula, esperamos la desvelada no te haya afectado tanto. Con respecto a las suscripciones, pide más informes en la dirección **suscripciones@editoposter.com** *o en* **circulación@editoposter.com**; *si no obtienes respuesta manda una carta directamente a la Editorial dirigida a Miguel Ángel Ruiz planteando tu duda. Estaremos esperando tus dibujos para la galería del lector.*

Sigan mandando sus cartas a...

Revista DibujArte
Salvador Díaz Mirón 156,
Col. Santa María la Ribera.
C.P. 06400.
México, D.F.

dibujarte@editoposter.com
dibujarte2003@yahoo.com.mx

SI TE GUSTA DIBUJAR

INTÉGRATE A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

SOMOS LA ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA SEP, CLAVE 09PBT-0702-W

Donde aprenderás todo sobre

CÓMICS, HISTORIETA, PUBLICITARIO y ANIMACIÓN POR COMPUTADORA

PLANTEL SUR EN HUIPULCO

Te esperamos en Av. México–Xochimilco No. 14, planta alta,
Col. San Lorenzo Huipulco, a media cuadra de Calz. de Tlalpan

1315-01-91 y 5512-06-23

Por inauguración, los primeros 200 registros ¡NO PAGAN INSCRIPCION!

PLANTEL CENTRO

Colón 1 Desp.26,
Col. Centro (atrás del Metro Hidalgo),
entre El Cinemex Real y la Alameda Central

5512-63-89

PLANTEL C. IZCALLI

Jesús Virchiz No.9 Edificio ABBA Desp. 03,
Centro Urbano de C. Izcalli

5873-08-83

PLANTEL ECATEPEC

Av. Revolución (30 - 30) No. 17,
San Cristobal Ecatepec, Centro

5770-98-94

E-Mail: epd_centro@yahoo.com.mx

Inscríbete Gratis en nuestra página, www.esprodibujo.com.mx

5, 6, 7, 8 mayo 2005

centro de convenciones tlatelolco

expo manga comic

la nueve

presenta este anuncio y entra al 2x1*

MANGA

EDITOPOSTER

*PROMOCIÓN VALIDA ÚNICAMENTE JUEVES 5 Y VIERNES 6 DE MAYO.
PROMOCIÓN EXCLUSIVA SÓLO PARA LAS PUBLICACIONES DE GRUPO EDITOPOSTER.